world GAMES

Canaã

PROGAMES

ANO I - Nº 08 - R$ 3,50

CODIGOS DE GAME SHARK

DINO CRISIS

NOÇÕES BÁSICAS

- Comandos
- Menus
- Manhas

ESTRATÉGIA

- Eventos
- Passcodes
- Todos os Finais

SEGREDOS

- Armas Secretas
- Roupas Extras
- Operação Wipe Out

ISSN 1516-506X

08>

9 771516 506003

Editorial

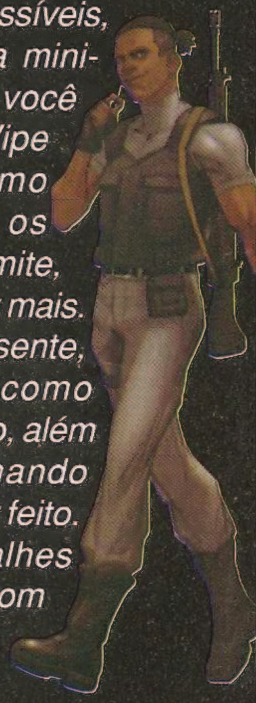
O mais recente tabalho da Capcom, Dino Crisis, é considerado um dos melhores games do gênero, tendo seus ângulos de câmera em tempo real, em determinados momentos, e os efeitos de luz sobre o personagem.

O enredo, apesar de simples, é bem interessante, mostrando como o governo tenta ganhar dinheiro em cima de um experimento desenvolvido por um brilhante cientista, chamado Dr. Kirk. Ele foi dado como morto após uma trágica explosão durante um de seus experimentos, mas muitos mistérios surgem desde então. Um grupo de forças especiais foi designado para investigar uma ilha, onde suspeita-se estarem desenvolvendo armas biológicas.

Um agente secreto, Tom, infiltrado no grupo de cientistas envolvidos na pesquisa, desvia informações e dados sobre experimentos. Muitas mortes e sangue são derramados durante este meio tempo, exigindo do governo uma ação rápida, afim de impedir que algo de muito ruim seja exposto à mídia, divulgando fatos errados e provocando um grande problema.

Gail, Regina, Rick e Cooper, chegam até a ilha, mas Cooper é perseguido por uma grande criatura que, segundo os cientistas, deixou de habitar a Terra amilhares de anos atrás.

Intrigas, verdades e mentiras são as principais atrações deste Survival Panic da Capcom. A seguir, você confere a estratégia completa com todos os finais possíveis, truques, Game Shark e uma mini-estratégia, refeência, para você sobreviver a Operação Wipe Out, onde você tem como objetivo eliminar todos os dinossauros num tempo limite, para poder avançar cada vez mais. O básico também está presente, como explicações de como escolher os finais a seu gosto, além de uma estratégia detalhando cada caminho e evento a ser feito. Deixando os maiores detalhes para mais tarde, divirta-se com a estratégia a seguir.



Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

ÍNDICE

Conceitos básicos 04
Estratégia 06
Operação Wipe Out 53
Dicas 61
Game Shark 61

Canaã

EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602
INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68
DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.

A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - Email: progames@node1.com.br - ISSN: 1516-5000

LISTA DE COMANDOS

□ ou ○ ..... Ação (abrir portas, examinar, etc.)
X (pressionado) ..... Correr
△ ..... Abrir inventário
R1 ..... Empunhar arma
□ ou ○ ..... Atirar (mantenha R1 pressioando)
R2 ..... Rotacionar 180º
↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
← ..... Virar para esquerda
→ ..... Virar para direita
Select ..... Options
Start ..... Pausar

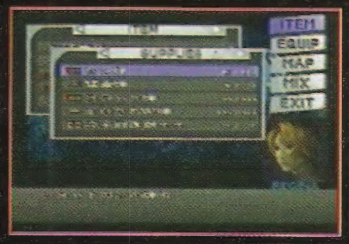
Obs.: Você pode andar com a arma empunhada, fazendo com que Regina ande mais lentamente.

O INVENTÁRIO

Uma das coisas que você não pode deixar de conhecer muito bem, é o inventário. Você o usara constantemente ao decorrer da aventura, tanto para consultar mapas, itens, armas e etc. Ele pode ser acessível a qualquer momento, e nele você confere quatro opções sendo elas o **ITEM**, **EQUIP**, **MAP** e o **MIX**.

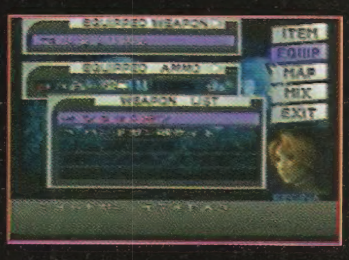
========== ITEM ==========

Dentro da opção ***"ITEM"***, haverá uma outra janela, nomeada como "***Supplies***", onde você confere seu estoque de acessórios como medkits e munições. Na lista de itens, você confere chaves, disquetes e tudo que foi coletado e que tem como finalidade abrir portas e acessar computadores. Para trocar de janela, basta você apertar para ↑; caso mova para a →, você acessará a outra parte da janela.



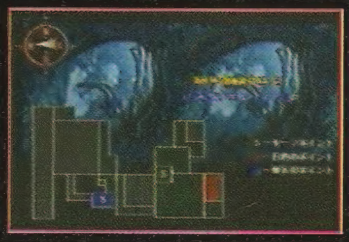
========== EQUIP ==========

Na opção ***Equip***, você poderá trocar / recarregar suas armas e munições. Dentro desta opção, você terá duas pequenas janelas. A de cima, ***"Equipped Weapon"***, é onde você equipa sua arma (aperte ○ ou □ para selecionar a janela). A janela de baixo, ***"Equipped Ammo"***, é onde você pode equipar sua arma com munição apropriada. Selecionando uma destas duas janelas, uma terceira surgirá (Weapon / Ammo List) mostrando a quantidade de munição ou armas que você possui. Para equipar a arma / munição, basta selecioná-la e confirmar (aperte ○ ou □ para ambos). É nesta opção, também, que você poderá dar upgrades em suas armas, melhorando-as ainda mais ou tornando-as mais potentes, causando um dano ainda maior. Depois que você pegar uma peça que pode ser encaixada na arma, basta estar com a arma equipada, então selecione a janela e na lista a seguir, escolha a peça coletada (ela estará com formato de uma ferramenta) e confirme para que ela seja equipada na arma.



========== MAP ==========

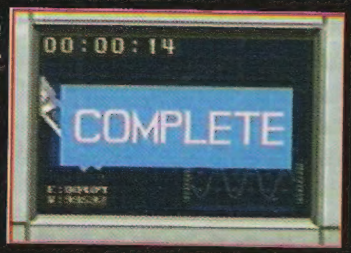
A opção ***"MAP"***, como já diz o nome, serve apenas para saber sua localização através dos mapas ("grandes explicações..."). Haverá uma pequena legenda do lado direito da tela, mostrando dois quadrados de cores diferentes, e uma letra "**S**". Começando pela letra, este "**S**" indica locais, ***Save Room***, onde você poderá salvar seu progresso ao sair de dentro da sala. O quadrado vermelho, na legenda, indica locais onde você deve ir ou portas que podem ser abertas (ao ver alguma porta piscando no mapa, significa que ela pode ser acessível). Já o quadrado azul, indica sua localização atual. Um pouco mais acima, você confere o nome do bloco / andar no qual você se encontra, enquanto do lado esquerdo há uma bússola para orientação.



========== MIX ==========

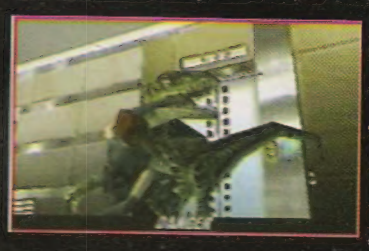
Entrando na opção ***"MIX"***, você poderá fazer misturas de itens, podendo fazer itens de cura máxima e até munição extra. Devido a escasses de munição, você será obrigado a produzir dardos com doses de anestésicos que podem derrubar bichos por alguns segundos ou minutos. É possível produzir também doses de veneno, que matam instantaneamente. Abaixo da janela de itens, há um outra maior. Do lado esquerdo desta janela, será mostrado o item que você acabou de selecionar, e do outro lado você confere o segundo

item escolhido. Entre estes dois, haverá duas barras de marcação (enquanto no fundo será mostrado o resultado: o novo item), sendo que a de cima mede o *"VOLUME"* (quantidade) e a de baixo o *"LEVEL"* (efeito). Caso você misture medkits entre si, e a barra de level chegar ao máximo, o item que você criou pode curá-lo totalmente (caso ele não seja utilizável quando se está morrendo, ele pode ser um item que não deixa você morrer. Bem, na verdade você acaba morrendo, mas não usará continues e voltará um pouco antes do ponto em que morreu!). Para criar dardos anestésicos, ou mesmo veneno, basta misturar frascos encontrados (é possível misturar medikits de diferentes finalidades com estes frascos para obter novos tipos de dardos, basta ver o resultado na janela, entre os dois itens misturados...). É possível misturar dardos prontos com medkits e o resultado final pode ser um medkit ou um dardo ainda mais poderoso ou em maior quantidade (mas há tambéma possibilidade de diminuir a potência do tranqüilizante e até mesmo transformar dardos em medkits). ***OBS:*** *Dentro das opções* ***ITEM*** *e* ***MIX****, ao selecionar um item , três opções vão aparecer juntas. A primeira serve para equipar / usar o item, a segunda serve para visualizar e a terceira serve para sair. Dentro do* ***EQUIP****, apenas as duas primeiras opções (equipar e visualizar) vão aparecer quando se seleciona o item.*



LIVRANDO-SE DE PERIGOS E AS CENAS DE DANGER

Durante todo o game, vão pintar cenas de alto risco, que requerem ações rápidas para não haver morte de sua personagem. Alguns dinossauros, como o velociraptor, podem agarrá-lo e ficar mordendo-o até a morte ou então tentar jogá-lo contra paredes e coisas assim, neste momento você deve apertar □ ou ○ rapidamente para escapar. Quanto mais rápido você apertar, mais rápido, e com menos dano, você escapa. Existem ataques normais, deixando você sujeito a todo tipo de ataque, mas que você pode escapar. Quando aparecer ***DANGER*** escrito na tela, significa que o perigo é muito grande e você está sujeiro a morrer com mais facilidade. Toda vez que você for agarrado e aparecer a mensagem de perigo na tela (na parte de baixo), aperte rapidamente um dos botões de ação, colocando para os lados, para facilitar.



CAMINHOS ALTERNATIVOS, EVENTOS DIFERENTES...

Dando início à missão, tudo pode acontecer, indo desde descordância entre os companheiros a seguir ao pé da risca os parâmetros da missão. Sua obrigação é seguir ordens, mas em certos momentos haverá pensamentos opostos e você será a chave que abre a porta para apenas um dos caminhos. Durante todo o jogo, haverá quatro momentos em quê você terá de fazer uma escolha, podendo seguir por caminhos diferentes (e as vezes até com o mesmo propósito) e resultando em fazer eventos diferentes. Mas para não deixá-lo na mão, você confere a estratégia completa para todos os eventos seguidos e, sendo assim, quando você estiver jogando poderá escolher por qualquer caminho e segui-lo sem se preocupar com o que fazer durante o caminho. E quando jogar novamente, poderá seguir pelo outro caminho, isto é, se quiser e curtir o enredo de outro ponto de vista. Vamos adotar o seguinte método para definir os caminhos normais (que é o caminho normal pelo qual segue a estratégia) e os caminhos eventuais (seguindo Gail ou Rick), definidos por **1º** ou **2º Evento +** nome do personagem que você pretende seguir o caminho (mas você só seguirá a estratégia que escolher, ou seja, se você escolher a primeira opção, "Gail", mas conferir a estratégia do Rick não dá. Em outros pontos onde haverá mais escolhas deste naipe. Como haverá quatro pontos onde você pode escolher em seguir por dois caminhos, você pode alterná-los a seu bel prazer, podendo escolher **1ºevento** Gail, **2ºevento** Rick, **3ºevento** Gail e **4ºevento** Rick, e assim por diante). Cumprindo o evento, haverá uma parte em que a história segue um único caminho, tanto do ponto de vista de Gail quanto de Rcik, e aí você deve seguir a estratégia normal. Em outras palavras, você escolhe qual caminho seguir (é nessa hora que você escolhe uma das alternativas

e seguirá a estratégia dela até chegar na parte em que a história segue uma única linha) e seguir a estratégia normal.

AS E-BOX (EMERGENCY BOX)

Assim como os baús que existentes em RE, você conta com as **E-Boxes** que auxiliaram durante a aventura e são encontradas nas paredes em determinados lugares. Mas elas não são completamente iguais às vistas em RE, pois existem muitas **E-Boxes**, mas isso não quer dizer que se você pode deixar um item, em uma **E-Box,** no começo do jogo, e pegá-lo em uma outra, lá para o final do jogo, (em RE isso acontecia e facilitava muito o jogo), ou seja, na da de **E-box** teleporter.

Cada **E-Box** comporta a mesma quantidade de itens que você, então você pode trocar itens por outros (ou misturá-los) ou guardar para ser usado mais tarde). Em algumas destas caixas você pode encontrar munições, algo meio escasso no jogo, que sempre ajudam nos momentos de desespero. Estojos de curativos ou de medicamentos também são encontrados, mas nem sempre são usados. Existem três cores de **E-Boxes** diferentes que são Vermelhas, Verdes e Amarelas.

OBSERVAÇÃO

A estratégia a seguir foi feita apartir da dificuldade NORMAL, no game japonês

A ESTRATÉGIA

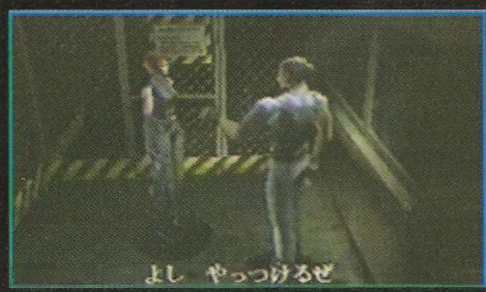
Em uma pequena ilha, um novo tipo de armamento está sendo desenvolvido secretamente. Tudo se volta para uma única pessoa: Dr. Kirk (um cientista que propôs o uso de um novo tipo de energia limpa, mas o governo rejeita o suporte financeiro, fechando o laboratório).

Kirk foi dado como morto depois de uma explosão durante um de seus experimentos, três anos atrás. Um agente secreto, Tom, infiltrou-se entre a equipe de cientistas para desviar informações. Ele solicita uma ação rápida para evitar que algum problema ainda maior aconteça. Gail, Rick, Cooper e Regina, foram enviados até a ilha. Depois que todos chegam em terra firme, Gail decide continuar com a missão.

Regina pergunta sobre Cooper, que caiu em algum lugar na mata fechada. Gail decide seguir assim mesmo.

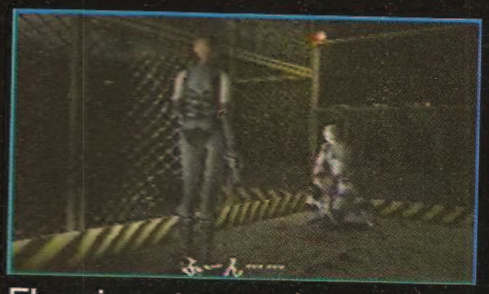
Em algum lugar da mata, Cooper ouve pequenos estrondos, como se fossem mini-terremotos, aproximando-se aos poucos. Olhando para a densa mata adiante, o pequeno estrondo parece chegar perto cada vez mais. A mata começa a cair, abrindo caminho para algo gigantesco, é então que Cooper corre em disparada pelo meio do mato. Um Tyrannosaurus Rex aproxima-se, pegando sua presa indefesa. na lei da selva, apenas o mais forte sobrevive...

Longe da mata, Gail Rick e Regina preparam-se para invadir a área suspeita e tirar a limpo toda a história. Gail diz que este é o primeiro checkpoint, Rick faz um comentário, mas Gail não dá a mínima e vai até o portão, que está aberto. Ele manda Rick e Regina esperarem enquanto faz uma checagem.

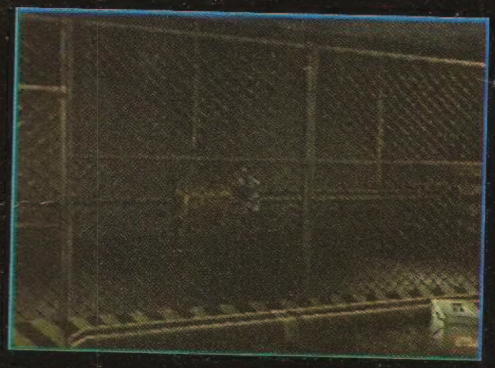


Após a saída de Gail, Rick faz mais um comentário com Regina, pouco depois Gail manda o sinal. Do outro lado, Rick fala que

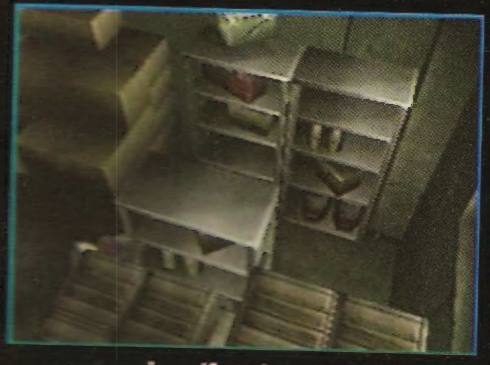
vai localizar a sala de controle de segurança. Ele entrará em contato com Regina depois. Agora você passa a controlar a gata. Um pouco mais adiante, vire à esquerda e Gail vai falar com você.



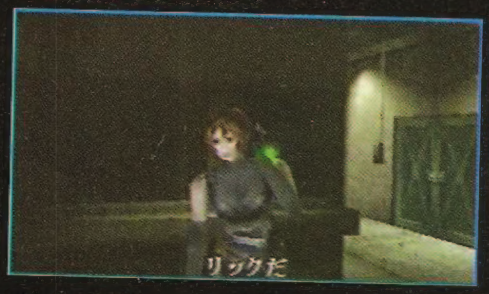
Ele vai mostrar vestígios de sangue. Após o sermão sobre o que pôde ter acontecido, ele fala para você tomar cuidado enquanto investigar a região.



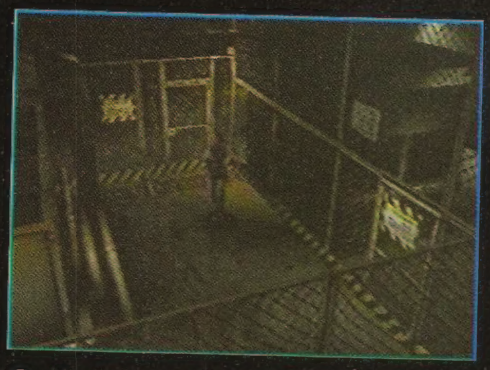
Siga para o outro lado, atrás de Gail. Haverá uma caixa solitária encostada na parede. Empurre-a e você pegará um kit (uma base para misturas). Agora vá até Gail e entre pela porta dupla do galpão, lá dentro você poderá pegar uma chave na estante de metal (ao fundo, do lado esquerdo). Do lado direito, você pode pegar, depois de empurrar uma outra estante de metal,...



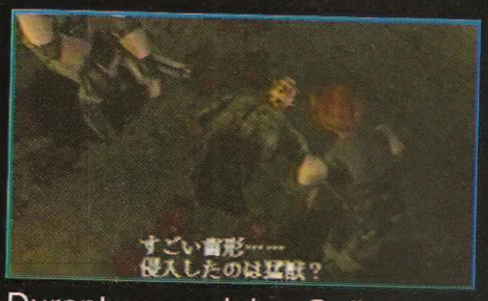
... uma caixa (foto), contendo um medkit. Saia do galpão e siga para a porta por onde Gail, Rick e você entraram.



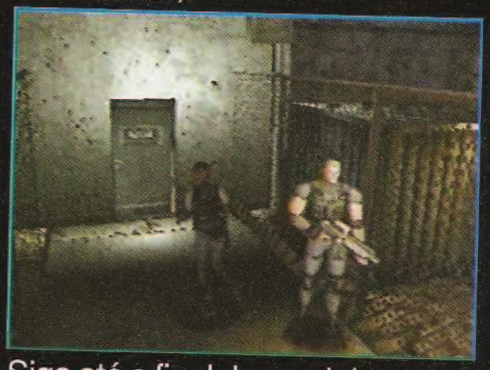
Rick vai entrar em contato , dizendo que conseguiu chegar até a sala de controle, mas a situação não é das melhores. Regina pergunta o que ouve, mas Rick diz apenas que não tem a menor idéia do que aconteceu. Gail também está na escuta, enquanto Rick fala que precisa de energia para reativar os monitores e checar o sistema, ou seja, é preciso ligar o gerador de energia.



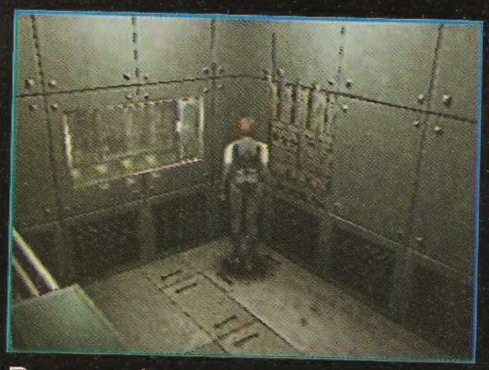
Gail chega silencioso e Regina pergunta o que ele está fazendo aí. Ele fala que escutou a conversa, Regina entrega as chaves, e Gail segue na linha de frente. Siga-o, do outro lado, siga para o portão do lado direito de Regina.



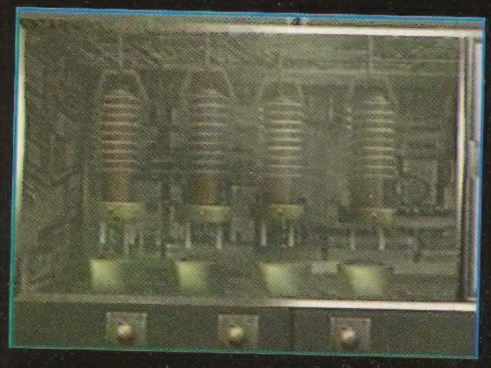
Durante o caminho, Gail encontra um corpo totalmente mutilado. "Nojento", diz Regina, e analisando melhor o dano causado, ela percebe que isso não foi feito por nenhum animal selvagem comum. Sem abalar-se muito, Gail apenas fala para seguir adiante. Mas antes de prosseguir, examine o corpo do indivíduo para pegar um frasco com anestésico (que servirá para misturar com outros).



Siga até o final do caminho, onde Gail estará parado. Vá diretamente para a porta adiante, para chegar até o gerador de força.



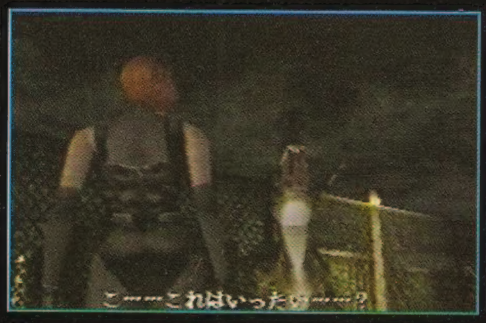
Do outro lado do gerador, há um painel com uma seqüência de Plugs a serem encaixados numa ordem. Olhe as alavancas ao lado e iguale os Plugs de acordo com as cores das alavancas. Encoste na tela dos Plugs e acesse-a (aperte o botão de ação),...



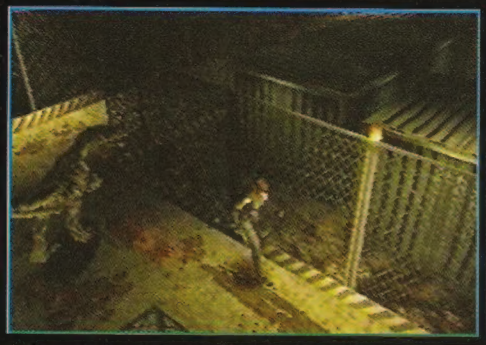
... quatro opções aparecerão. Da esquerda para a direita, apenas as três primeiras vão mexer os Plugs, enquanto a quarta opção serve para sair (ou aperte **X**). A primeira opção serve para trocar os dois primeiros Plugs de lugar, o segundo serve para mudar o segundo e o terceiro Plug de lugar (entre si), enquanto a terceira serve para mudar o terceiro Plug e o quatro Plug. Encaixe os Plugs na ordem de cores: **Vermelho**, **Azul**, **Verde** e **Branco**. Caso queira algo mais direto, acione as opções, da esquerda para a direita, na seguinte ordem: 2ª, 3ª e 2ª.

Agora vá para o painel de alavancas e acione-as para restaurar a energia. Agora vá para o lado de fora, mas alguns gritos e sons de tiro vão ser ouvidos por Regina, que já pensa em Gail.

Do lado de fora há apenas um rastro de sangue, e um barulho alerta Regina que sai com sua arma empunhada. Ela vai diretamente para o buraco da grade, imaginando que Gail tenha caindo ou tentado escapar. Mas do outro lado só há um penhasco.

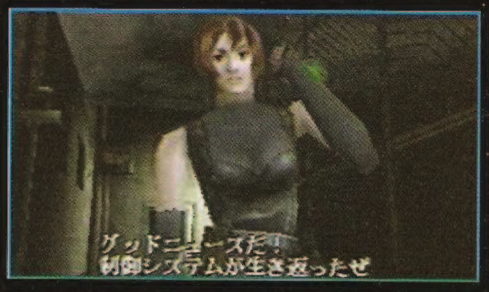


Enquanto ela chama por Gail, sem nenhuma resposta, alguma coisa escuta o chamado de Regina, vindo diretamente a ela na seqüência. Um Velociraptor dispara por cima das caixas em sua direção.

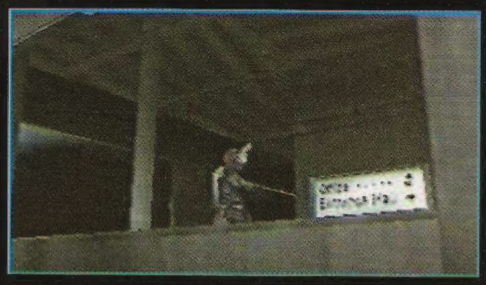


Mesmo estando cara a cara com o raptor, não é muito eficaz gastar toda sua munição contra ele agora. Simplesmente siga o rastro de sangue (foto) e vá em direção ao portão.

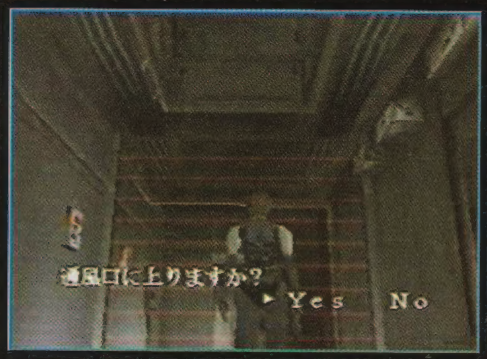
Não pare por nada, o raptor vai disparar atrás de você, mas se você entrar pelo portão, estará a salvo... Por pouco tempo. Do outro lado, Regina vai olhar bem para ao bicho, que pula por cima da cerca e parte novamente para cima. Entre pelo portão ao lado e ele tentará pular novamente e desistirá depois de uma tentativa. Após este momento de pânico, Rick entra em contato comunicando boas notícias (ele conseguiu entrar no sistema de controle). Regina o interrompe para dizer que perdeu Gail, mas Rick não parece acreditar.



E para completar, Regina fala que foi perseguida e atacada por um dinossauro, mas Rick pensa que é brincadeira e faz umas gracinhas. Ela insiste e mesmo assim Rick não cai nessa, então ele pede para que ela siga para a sala de controle. O mapa vai mostrar o local para você, então siga pelo mesmo caminho que Rick seguiu quando ele foi para a dita sala de controle. Entre pela porta adiante e siga pelo corredor...

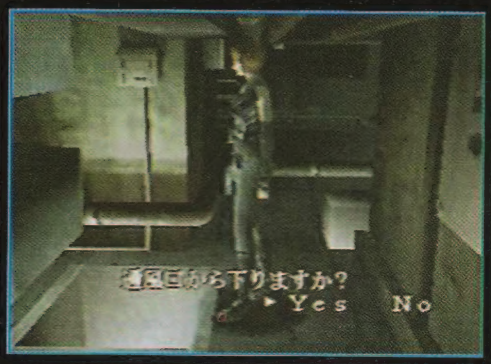


... onde, na curva, Regina escuta um barulho nada amigável. Tomando o controle sobre ela novamente, vá pelo corredor.

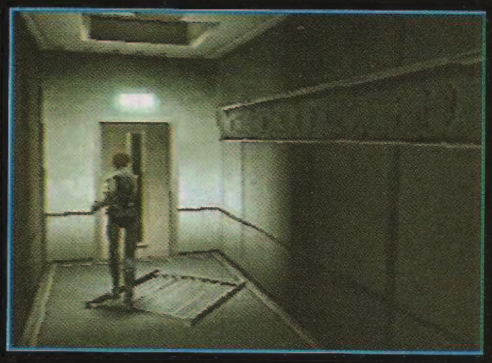


A porta dupla estará trancada e mais adiante você chega até uma porta, protegida por uma parede de raio laser. Mas Regina vê a tampa do duto de venti-

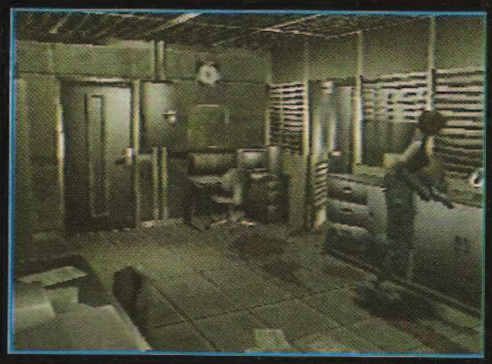
lação no chão e uma corda; dê "Yes" e ela subirá.



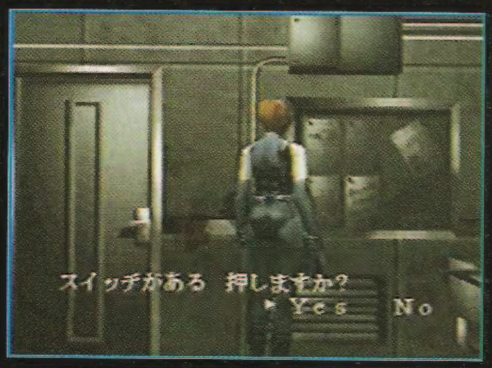
Na parte de cima não se preocupe com o perigo, você estará livre dele por enquanto. Seguindo pelo duto, você chegará em uma outra tampa aberta, no meio do caminho, desça por ela. ***Obs.:*** Não vá para o final do duto de ventilação, a descida não é útil no momento.



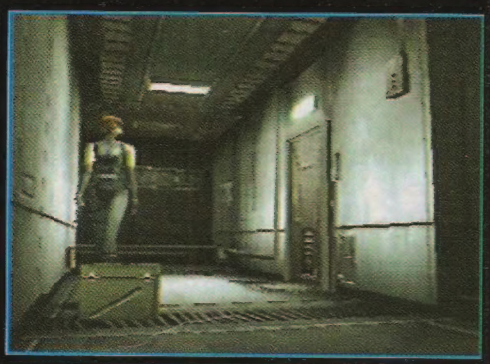
Depois que descer, siga para a porta atrás de você. Ela conduzirá até a primeira Save Room do jogo.



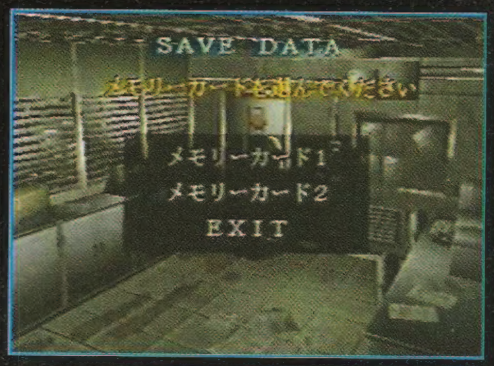
Nela, logo ao seu lado, você pegará a Shotgun (a caixa branca). Ao pegá-la, já a deixe equipada e pegue o DDK (H) em cima do móvel ao lado da caixa (é uma espécie de disquete que serve para abrir portas através de códigos). Na caixa ao lado do DDK, você pega um fusível (que explicaremos mais adiante). Ao lado da porta, do outro lado da sala,...



... note a luz piscando, vá lá e acione-a para ligar o computador. Mexendo no mesmo, haverá uma pequena explicação sobre o DDK. Mas ignorando isso, entre na saleta ao lado do computador, para pegar uma medalha ao lado do corpo. Na medalha estará gravado *LEO*. Há um cofre mais adiante, ignore-o e volte para o corredor por onde você desceu.



Seguindo pelo corredor, você chegará a uma porta e uma caixa mais adiante. Pegue a caixa que contém munição para sua Handgun. Note que na parede há um quadro verde. Lembra daquele fusível que você pegou? Ele será usado para abrir as **E-boxes**. Ignore-a por enquanto, pois você precisa de uma certa quantidade de fusíveis.

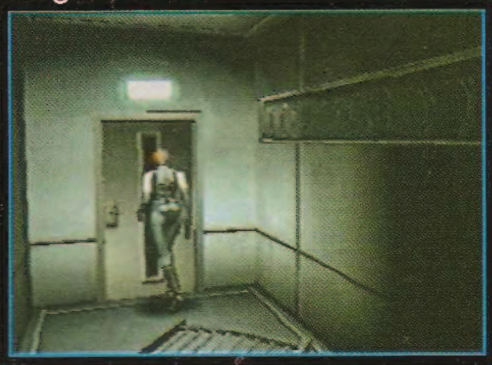


Ao sair, a opção de Save aparecerá, escolha o Memory Card desejado e salve seu progresso. Salvar a partir de agora fica a seu critério.

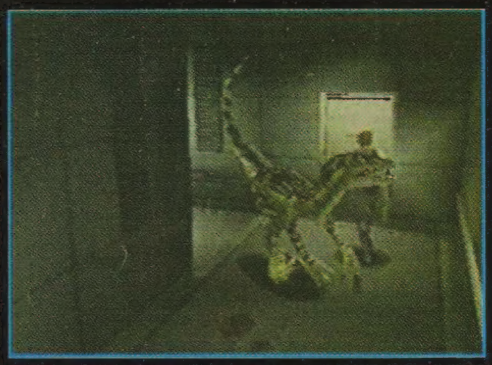
Entrando pela porta vista a pouco, você verá Rick no computador. Regina e ele conversam sobre o sistema do computador. Ele vira para ela e pergunta o que exatamente aconteceu com Gail. Novamente Regina fala novamente sobre o ocorrido, pouco depois ela mexe no computador e não consegue resposta.

Rick menciona que não adiantaria muito, pois precisaria de mais força para botar os outros munitores, Regina completa dizendo que tem de acionar a força de outro gerador. Depois da conversa, Rick volta ao trabalho e então, siga para porta e saia. Rick faz um comentário para si mesmo, então

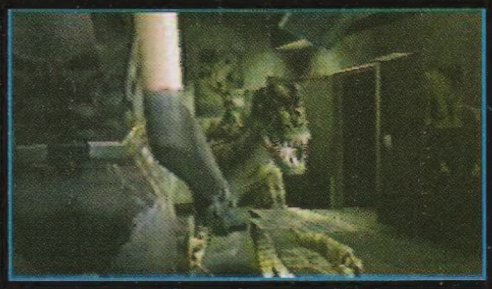
Regina sairá.



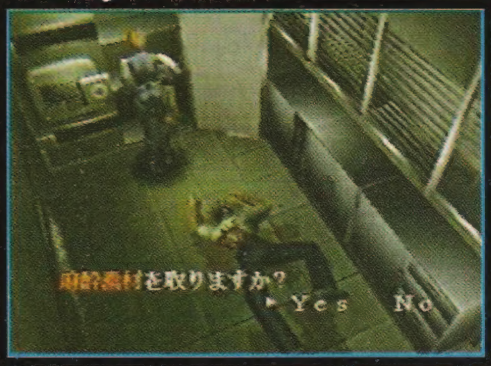
Novamente no corredor, siga para sala de Save Room. Siga direto para a porta adiante e salve seu progresso novamente (se quiser). Do outro lado, Rick entra em contato com Regina, ele fala que vai desativar o sistema de segurança de raio laser.



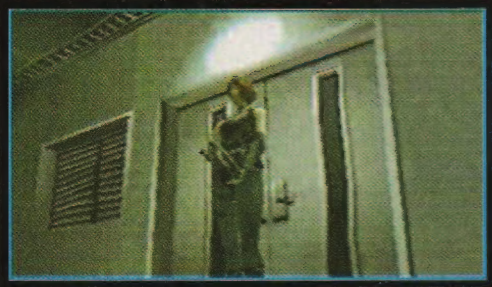
Na seqüência, vire para a esquerda (de Regina) e siga diretamente para a porta, entrando em seguida. Esteja com a Shotgun em mãos, pois dentro da sala, quando você for para o outro lado da mesa, o raptor vai invadir e detonar a mesa.



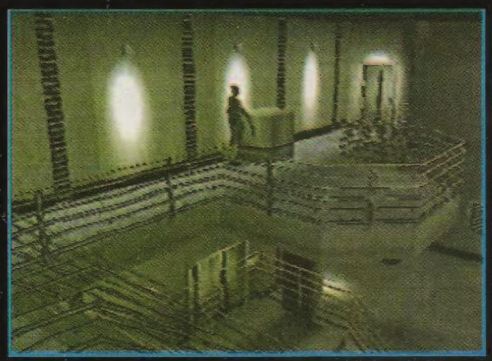
Pegue a caixa de munição e carregue a Shotgun (equipe a munição). Vá no Mix e misture os dardos pegos, com o frasco que você pegou no começo do jogo, para aumentar o efeito. Dê um tiro no bicho e ele vai despencar de sono. Aproveite a soneca do bicho para pegar outro DDK (H) em cima do armário de metal. Antes de sair, examine a pasta azul jogada ao chão, para saber o código do cofre.



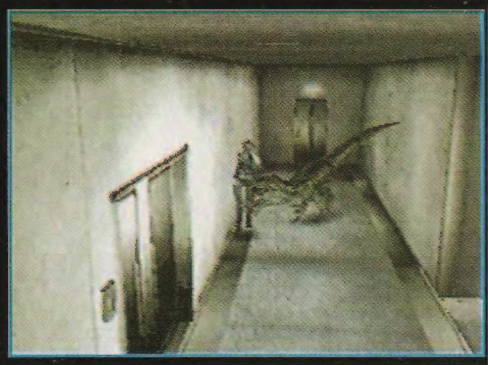
Saia e entre novamente na sala do cofre, e então digite: **0375**. Dentro do cofre você pegará munição para a Shotgun (evite desperdícios no momento...) e uma chave. Volte para o corredor, onde você viu o raptor, e siga para a direita (deixe o raio laser acionado por precaução).



Do outro lado da porta dupla, você chegará ao hall principal. Siga para a escada e, atrás dela, você poderá pegar mais uma caixa com mais um frasco para mistura.

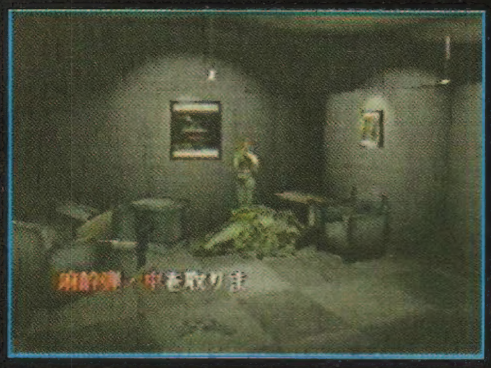


Pegando o frasco, suba pela escada e empurre a caixa (foto) para poder pegar mais um frasco. Vá no Mix e misture o líquido dos dois frascos para fazer mais dardos. Siga para a porta mais adiante e esteja com dardos tranqüilizantes em sua Shotgun. Do outro lado da porta, haverá mais um raptor.

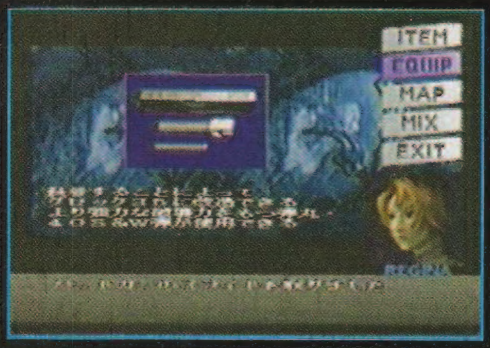


Ignore todas as portas no momento e siga direto para o final do corredor (esquive-se do raptor) e entrando pela porta no final do mesmo. Do lado de fora, entre pela porta ao lado. Na sala não há nada de bom, por enquanto, mas não deixe de examinar a pasta de arquivo amarelo no canto à direita. Lá você encontra um código e uma pequena explicação de como usar os DDKs. Feito isso, volte para o corredor, onde você viu o raptor. Bote o menino para dormir e seja rápido.

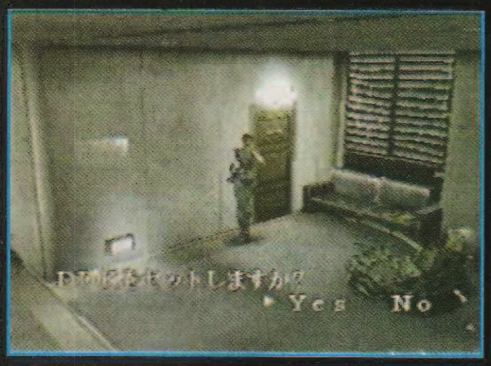
De frente para a porta dupla, não deixe de pegar uma caixa de munição para a Shotgun (foto). Agora siga para a porta dupla rente a este local e prepare mais um dardo tranqüilizante.



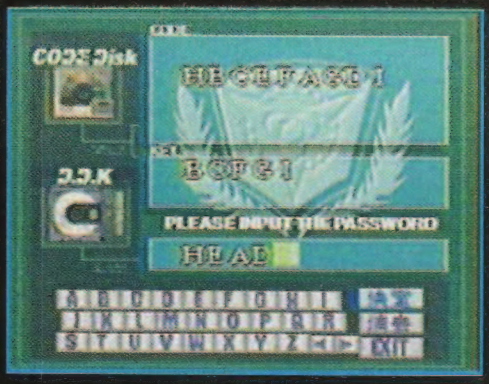
Dentro da sala, derrube o raptor e pegue uma caixa contendo mais dardos. Agora vá para a outra parte da sala e , ao lado do o armário de metal, haverá uma caixa contendo mais um frasco. Do outro lado do armário...



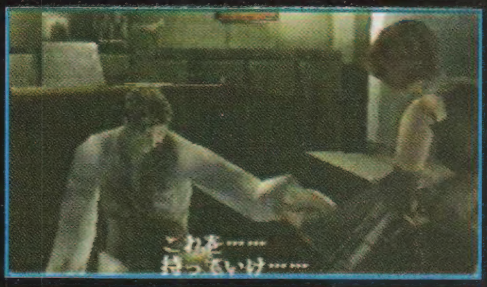
... há um pequeno cofre. Digite aqueles códigos (**7687**) que você viu na pasta de arquivo amarelo. Dentro você pega partes da Handgun. Equipe a arma e então equipe as partes a ela para melhorá-la. Fazendo tudo rápido, saia desta sala antes que os raptors acordem.



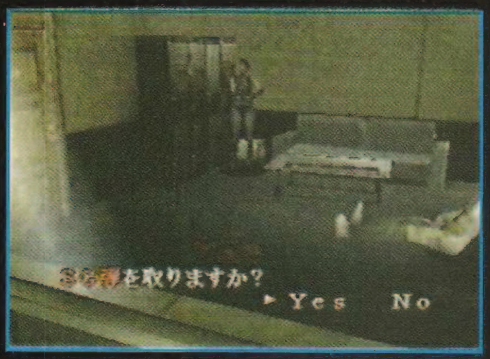
Do lado de fora, siga para esta porta (foto) e mexa no painel ao lado dela. Esta é a primeira porta na qual você usará os códigos do DDK. O painel desta porta é dotado de travas eletrônicas, acionadas por senha quando as duas chaves (os dois DDKs de mesma seqüência, ou seja, H no caso...). Entre a codificação da chave e o código, você deve identificar a password.



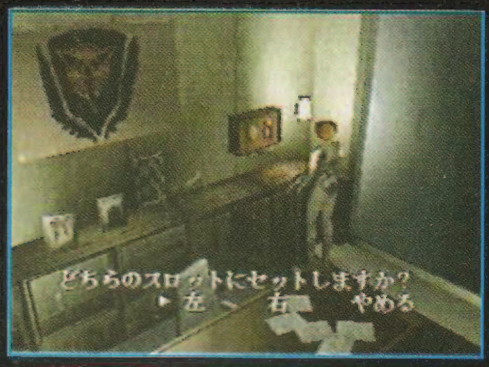
Apenas digite **HEAD**, para que a trava da porta seja aberta. Dentro da sala, você encontrará um cientista ainda com vida.



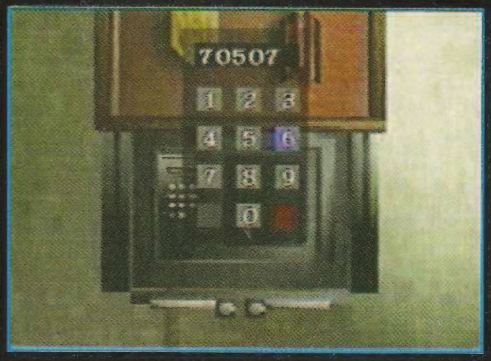
Quando Regina se aproxima e conversa com ele, pouco depois ele entrega uma segunda medalha para ela, onde está gravado **SOL**. Regina pergunta para que servirá isso, mas o homem apenas fala que não sabe, morrendo em seguida.



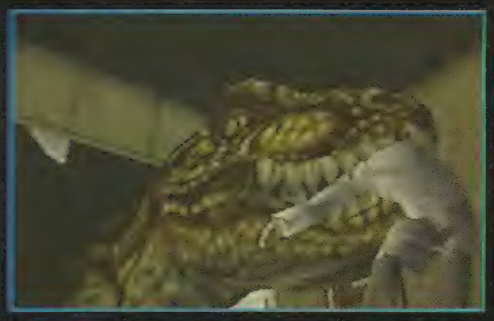
Antes de se mexer, obrigatoriamente equipe a Shotgun e recarregue-a com munição própria (a que está escrito SG). Perto da estante ao fundo, você pega mais uma caixa de munição.



Não tenha pressa em pegar as coisas, dê a volta pela parte de baixo (perto do vidro da janela) e vá até este pequeno mostruário com duas medalhas. Abra seu inventário e entre na opção Item e coloque para →, selecionando então a primeira medalha (ela vai estar definida por **I**, enquanto a segunda estará por **II**). Depois disso, três opções vão ser mostradas, sendo que as duas primeiras, da esquerda para a direita servem para você encaixar a medalha no lugar certo. Ao usar a primeira medalha, escolha a primeira opção. Quando usar a segunda medalha, escolha a segunda opção.

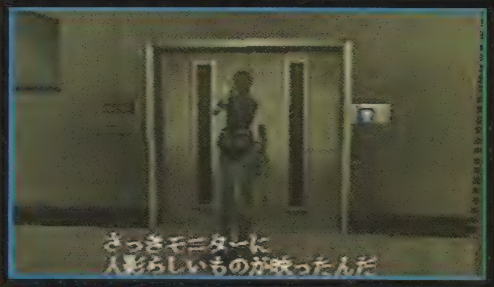


A seguir um cofre secreto será revelado e ele pede uma senha com seis dígitos. Lembra-se que na primeira medalha estava escrito **LEO** e na segunda estava escrito **SOL**? Virando as medalhas, você terá **037** e **705**. Basta mudar a ordem das medalhas para você ter o código: **705037**. Dentro você pegará um cartão com a letra "**L**" desenhada e que será usado mais tarde. Pegue o DDK (N) ao lado e vá para o fundo da tela.

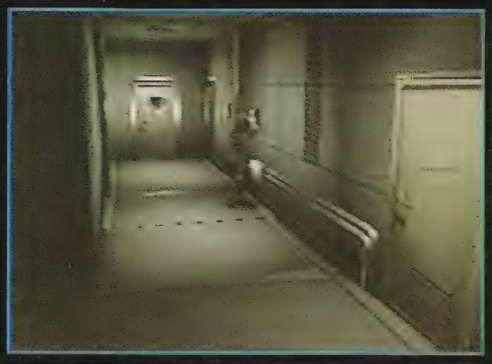


Repentinamente, o gigantesco T-Rex arrebenta a janela, arremessando Regina para o fundo. Ele pega o corpo sem vida do cientista e faz uma boquinha. Agora adivinha que é a sobremesa? ***Obs.:*** Caso o T-Rex consiga chegar em você, é Game Over direto!

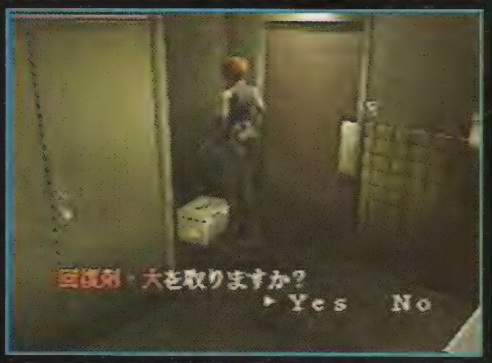
Estando ao fundo da tela, com a Shotgun equipada e a munição própria para ela, empunhe a arma e atire no T-Rex quando ele tentar pegá-lo. Quando ele se afastar, não atire. Espere ele investir contra você para, então, para a ação dele. Depois de uns dois ou três tiros, ele vai dar um grito ensurdecedor. Depois dê mais uns dois ou três tiros, ele vai fugir (de estômago roncando...). Sobrevivendo, carregue a Shotgun com dardos e ignore o raptor do lado de fora da sala. Siga para a esquerda, rumo à escadaria do hall central e desça por ela.



Vá para a porta atrás da escada e Rick entrará em contato com você. Ele pede para você investigar uma sala que vai ser mostrada pelo mapa. Vá para a porta dupla do lado direito da tela (aquela que conduz até a Save Room).



Ao invés de entrar pela porta da Save Room, siga para o final do corredor, ignorando o raptor ou botando-o para dormir. Desative o raio laser e acione-o novamente do outro lado. Entre pela porta do lado direito, que dá acesso até o banheiro.



Dentro, ao lado da porta você pega uma caixa contendo um medkit. Não há mais nada de interessante aqui, então suba pelo duto de ventilação. No final do corredor de ventilação haverá uma saída. Ao descer, venha para frente da tela e...

... você verá um rastro de sangue. Siga-o e no corpo rente a porta, examine-o para pegar um fuzível. ***Obs.:*** Neste corredor há um switch que, quando acionado, libera um gás branco. Existe um raptor vagando por perto, e se você acionar o switch, vai deixá-lo cego por alguns segundos.

Entre pela porta dupla ao lado, para chegar até uma sala cheia de computadores. Vá para o lado esquerdo (de Regina) e ande próxima à parede. Vá para o outro lado da sala e você poderá avistar uma caixa (foto) entre os computadores. Nela você pega um frasco de líquido vermelho. É com ele que você pode fazer dardos venenosos.

Em cima de um dos computadores do outro lado, você encontra uma chave. Pegue-a e a seguir...

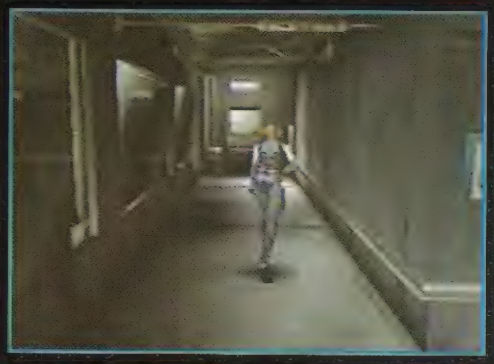
... um raptor invade a sala pelo

teto, atacando você em seguida. Agora você entra numa cena de Danger. Quando for pego, aperte o botão de ação o mais rápido que puder para se livrar do bicho.

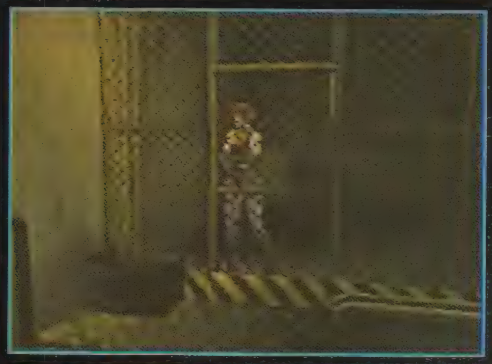
Livrando-se, o raptor será metralhado por Gail, que não está morto. Gail faz perguntas, mas Regina não consegue explicar. Antes de sair, um breve comentário sobre a ligação de um segundo gerador é dita, ou seja, Rick precisa de mais força na sala de controle.

Depois do papo, saia desta sala e siga até a entrada no teto, mas não suba. Coloque o raptor, que vaga numa boa, para dormir ou fuja dele seguindo para o outro corredor que leva até uma porta antes do raio laser (foto).

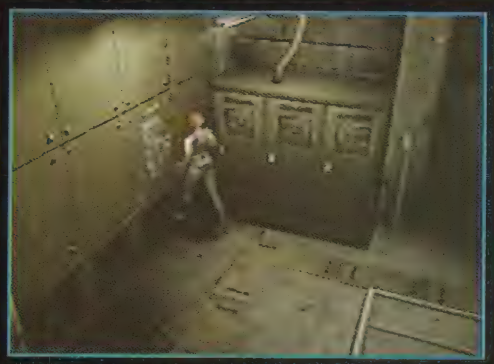
Ao entrar pela porta, haverá outro raptor perambulando. Ignore-o e corra até a porta dupla do outro lado da sala (foto).



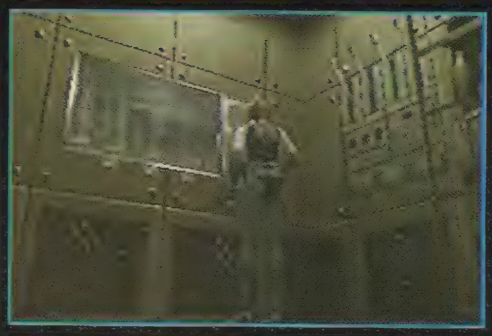
Ela vai dar acesso ao corredor do começo do jogo. Siga para o lado esquerdo e saia pela porta no final.



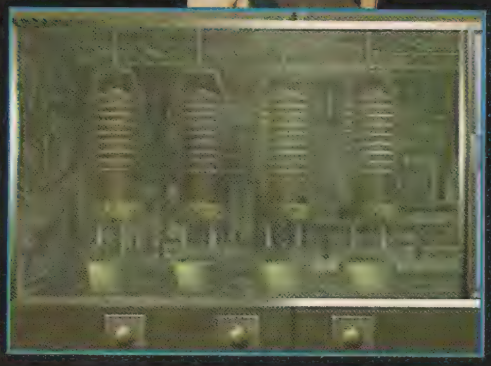
Do lado de fora, vá para o lado do galpão, e passe batido por ele. Passe pelo lado escuro (lembra de onde você pegou o primeiro frasco do jogo?). Se você olha no mapa, notará uma porta piscando em vermelho. Venha até esta porta e abra-a. A caixa que você pega é aqui contém mais um frasco. Vá para o outro lado do ventilador, no chão, e desça pela escadaria.



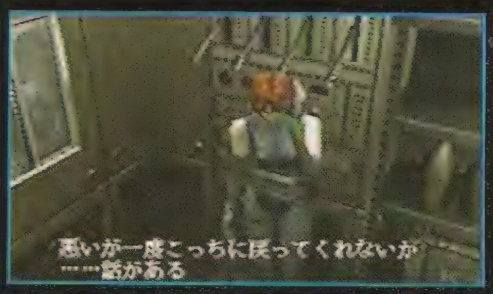
Você acaba de chegar numa sala com outro gerador. Há uma porta que está trancada por dentro, passe por ela e pegue um Plug na caixa reserva (foto). Vá para o painel e no caminho, não deixe de empurrar o armário de metal para poder pegar um fusível.



Siga para o painel e encoste nele, no canto direito (perto da pequena porta), então abra seu inventário e selecione o Plug, na opção item. Você vai encaixá-lo no painel.

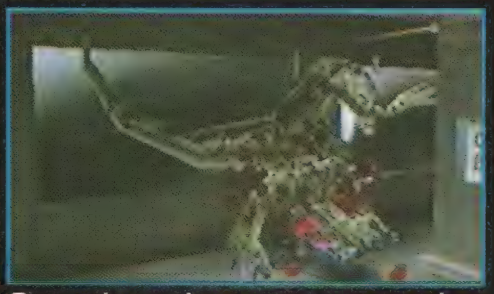


Vá um pouquinho para a esquerda e visualize o painel para poder mexer as peças. A ordem a ser feita aqui é **Vermelha**, **Azul**, **Verde** e **Branco**. Novamente, da esquerda para a direita, escolha **3ª**, **2ª**, **3ª**, **1ª**, **2ª** e **3ª**.

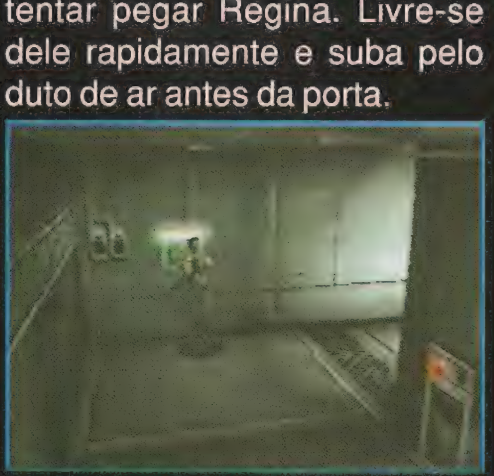


Com os Plugs em suas devidas posições, acione as alavancas para que o gerador seja ligado. Na seqüência, Rick entra em contato informando sobre uma emergência, sua presença na sala de controle é aguardada.

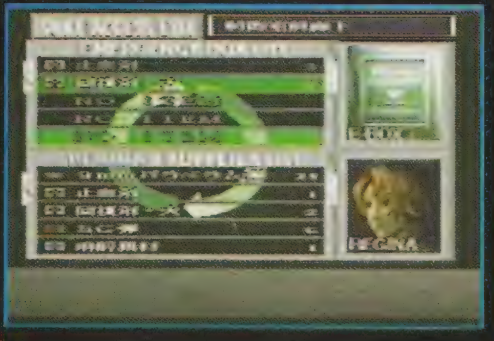
Mais uma vez o mapa se encarregará de mostrar o local no qual você precisa ir, (mas não ele não é tão necessário...). Suba pela escadaria novamente, e, do lado de fora, siga para a sala de controle.



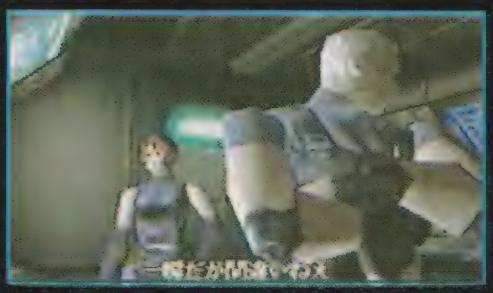
Quando estiver neste corredor, esteja pronto para tudo. Na curva do corredor, uma nova cena de Danger vai ter início. Um raptor vai arregaçar a vidraça para tentar pegar Regina. Livre-se dele rapidamente e suba pelo duto de ar antes da porta.



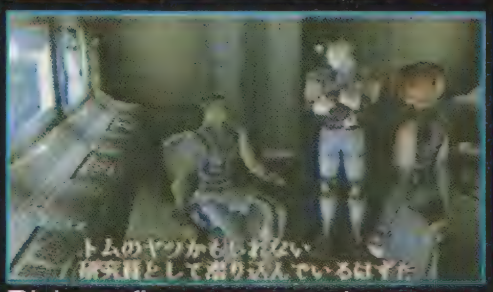
Antes de entrar na sala de comando, dê um save obrigatório e vá até a **E-Box** (foto). Agora você tem acesso livre nela.



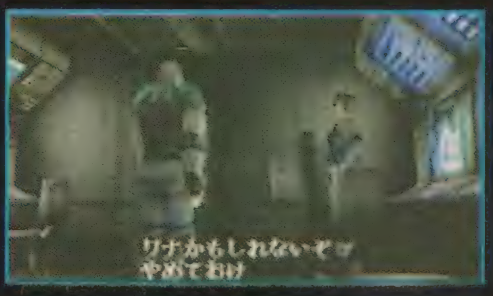
Como dito anteriormente, você pode pegar os itens dentro dela ou guardar os seus. É importante lembrar que muitos itens no inventário podem prejudicá-lo futuramente, pois a partir de agora haverá a necessidade de espaço para comportar mais itens que vão ser pegos no caminho. Leve apenas medkit, suas duas armas e munição para ambas. Entre na sala de controle para tomar sua primeira decisão.



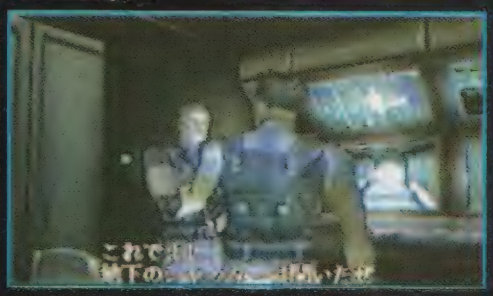
Ao entrar, Regina pergunta qual a emergência. Rick fala que Gail pretende seguir para a parte baixa do local, o subterrâneo. Gail pede para Rick abrir as portas que bloqueiam o caminho para os andares inferiores, e o comunicador de Regina toca misteriosamente. A gata ruiva comenta pensando em ser Cooper.



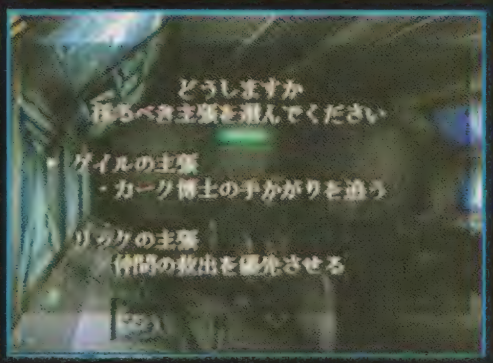
Rick confirma, pensando na possibilidade de ser realmente Cooper. Ele pergunta a Regina de onde veio o sinal, a gata fala que veio do lado de fora, do leste.



Rick levanta-se da cadeira e parte em direção à porta, mas Gail o para com um comentário de que a missão é prioridade e precisa investigar os andares inferiores. Rick, indignado, pergunta do que ele está falando, há alguém pedindo ajuda. Gail fala que pode ser uma armadilha, mesmo assim Rick fala que vai investigar.



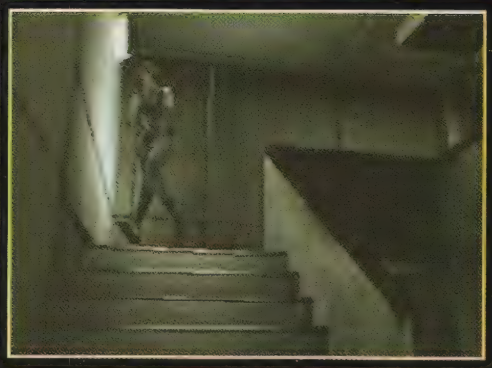
Gail pede para ele abrir a porta, Rick apenas obedece e segue para prestar socorro. Após ativar o sistema, Rick fala um pouco mais e vai embora procurar de onde veio o pedido de socorro por conta própria.



Gail não gostou muito da atitude de Rick, e logo em seguida ele pede ajuda para investigar os andares baixos. Gail sai também e duas opções surgem para você decidir o caminho a seguir. Seguir Rick, ou seguir Gail. A primeira opção é para você seguir Gail e a segunda, logicamente, para seguir Rick. Idependente de sua escolha, confira uma mini-estratégia de cada alternativa. ***Obs.:*** Quando citarmos o subtítulo NROMAL, significa que você pode usar a estratégia daquele ponte e usá-la tanto conti-

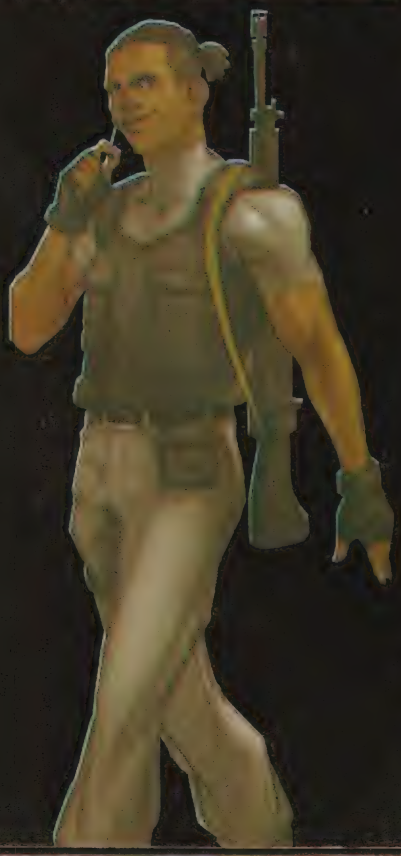
nuar o game normalmente.

1º EVENTO, SEGUINDO GAIL...



Ao sair da sala de controle, vire à esquerda (de Regina) e desça pela escadaria. No andar de baixo, ao dobrar no corredor, Regina avistará pequenos dinossauros, Compsognathus, fazendo uma boquinha nos restos de um outro dino morto.

Depois da visão, ignore-os e entre pela porta ao lado (foto).

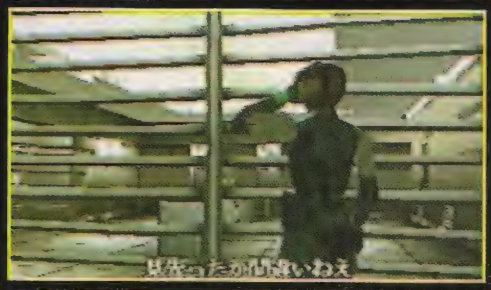


A porta dá acesso a um quarto. Dentro do quarto você pode pegar um fusível (na caixa ao lado da porta, como mostra a foto), mais ao fundo...

... você encontra um armário do lado de uma mesinha. Mexendo nele você pode pegar dois medkits (mexa uma segunda vez para pegar o segundo). Em cima da mesinha vocvê pega o cartão de identidade (ID). Feito isso, saia do quarto, que também é uma Save Room.

De volta ao corredor, siga na direção dos pequeninos, ignorando-os e seguindo para o final do corredor. Do outro lado da porta, você encontra Gail...

... que avista Dr. Kirk, que sai correndo e aciona um botão que faz a grade descer. Gail corre e consegue passar antes da porta se fechar.

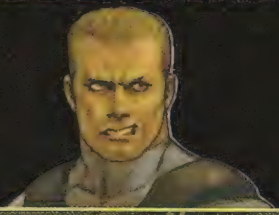


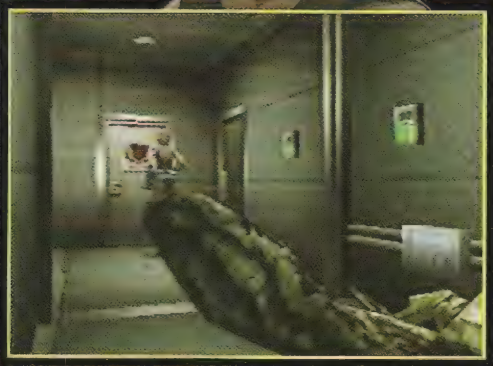
Gail entra em contato em seguida, comunicando que perdeu o rastro de Kirk no laboratório. Em seguida, siga para o lado direito da tela e entre pela porta, que vai dar acesso a um corredor. Na metade do caminho, você avistará uma grade "muito" suspeita.

Chegando nela, um raptor vai avançar em cima de você (em cuma cena de Danger). Aperte rapidamente um dos botões de ação para jogar o bicho contra a grade eletrificada e livrar-se dele rapidamente.

Mais adiante, haverá uma porta dupla e uma grade laser. Desative-a e pegue uma caixa de kit para mistura. Destranque a pequena porta do lado direito da tela e entre pela porta dupla do outro lado. Ao entrar, você chega num galpão cheio de caixas, pegue uma caixa de dardos rente à porta e volte (se quiser, pode olhar o corpo destroçado adiante e destravar a outra porta mais adiante).

Fazendo todo caminho de volta, passando pelo corredor onde estão os pequeninos fazendo a festa no cadáver, e suba pela escadaria que vai dar acesso no corredor perto da sala de controle.

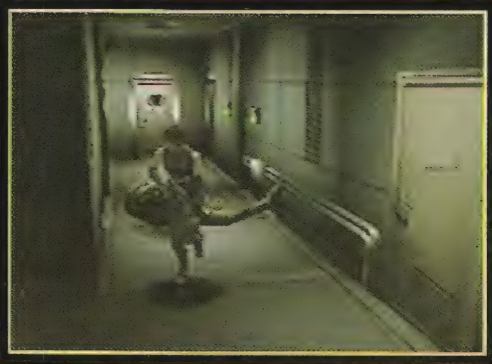




No corredor, entre pela porta rente à tampa do duto e passe pela Save Room. No corredor seguinte, vire à esquerda (de Regina) e siga até o fim deste novo corredor (cuidado se o raptor ainda estiver vivo). Desative a grade laser, entrando pela porta.

Entrando pela porta, você chega até esta sala, onde poderá pegar um DDK (E) sobre a mesa, e o...

... Finger Print (uma espécie de scaner que copia as digitais). Pegue também uma caixa que contém um fusível e ao fundo da sala você pode acessar uma **E-Box**.



Saia da sala e siga para o final do corredor (foto), entrando pela porta a seguir para chegar no hall central. Entre pela porta dupla rente à escadaria.

Do lado de fora, dê a volta e siga para a direita até chegar num corpo estraçalhado (foto). Encoste nele e use o Finger Print para pegar as digitais. Não esqueça de pegar o DDK (N) e mais um frasco, no corpo, e uma caixa de munição. Na folha perto do corpo, você encontra uma password, decore-a!

Feito isso, volte para o hall central e vá diretamente para a porta atrás da escada.

Digite **NEWCOMER** para ter acesso livre. Do outro lado, indo para a esquerda...

... empurre a caixa para pegar um frasco. No painel, perto do corpo, você pode dar um upgrade no seu mapa. Do outro lado da sala, você encontra uma **E-Box** e uma caixa com mais um fusível.

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

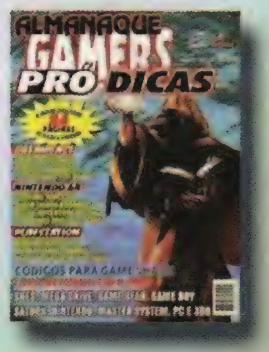
Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90



Cód.: ALM-PD 07
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 07 - Cada R$ 4,90 ( )

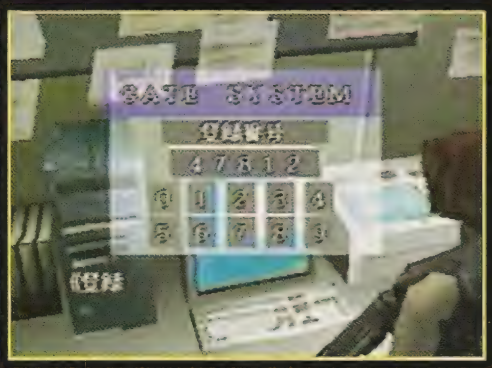
Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Entre pela porta do outro lado da sala, você vai sair num corredor, e entre pela porta adiante (foto).



Vá até o computador e use o cartão de identidade (ID) para ter acesso ao computador. Uma seqüência de números vai ser pedida, então digite **47812** e o sistema vai carregar. Uma segunda opção vai ser acionada, responde "Yes".

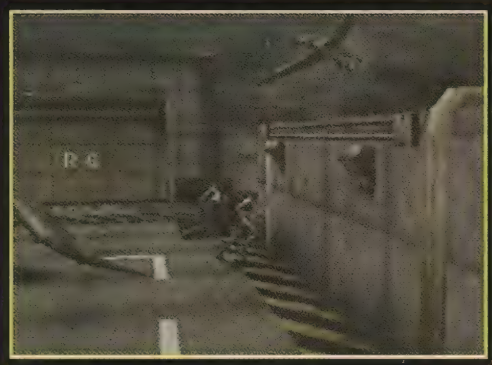
Feito isso, saia pelo port dupla ao fundo (do lado esquerdo de Regina), você vai sair neste corredor (foto). Vá para o final dele, para voltar ao ponto inicial. Ao sair do corredor, siga em linha reta e entre pelo portão.

Do outro lado, Rick vai entrar em contato com você. Ele vai dizer que encontrou Tom, mas infelizmente foi tarde demais para ajudá-lo. Meio triste, Regina pergunta onde ele está agora, Rick diz que está na sala de controle, arrumando os sistemas. Durante esta cena, a câmera vai focalizar um portão.

Entre por ele e você vai sair em uma área por fora dos limites do lugar. Haverá dois raptors, ponha-os para dormir e não deixe de pegar...

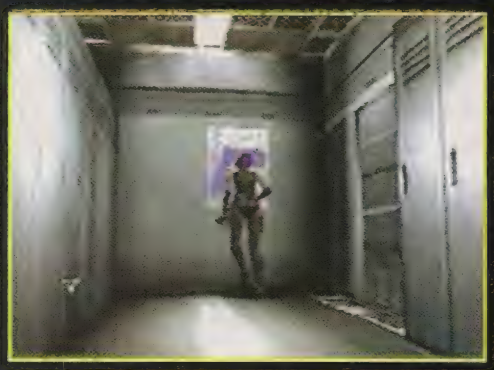
... as caixas de munição especial para a Shotgun, uma em cima da caixa na dora do caminho, e uma outra perto da pilha de caixas (foto). No final deste caminho, você encontrará uma outra porta, entre por ela e um bicho vai atacá-lo!

Um Pterosaurusvai dar uma investida contra Regina, derrubando-a. Ele pegará Regina, a arma dela cairá, e ele tentará arremessá-la contra a parede. Nesta cena de Danger, aperte o botão de ação o mais rápido que puder para não baixar a parede (literalmente).



Escapando dessa, volte para pegar sua arma e depois vá para as caixas do lado da grande porta. Mexendo nas caixas, você encontra um fusível. Após isso, entre pela porta mais adiante.

Dentro desta sala (foto), você encontra um rastro de sangue (não, são rastros de trem... dã!), pegue o DDK (L) em cima da bancada (foto) e no final do rastro de sangue você encontra o corpo de Tom. Examine o corpo dele,para pegar outro DDK (L).



Entre pela porta atrás de você, e neste corredor, pegue o mapa na parede para dar um update. Do outro lado do corredor haverá outra porta que dará acesso a uma área com um ventilador no chão.

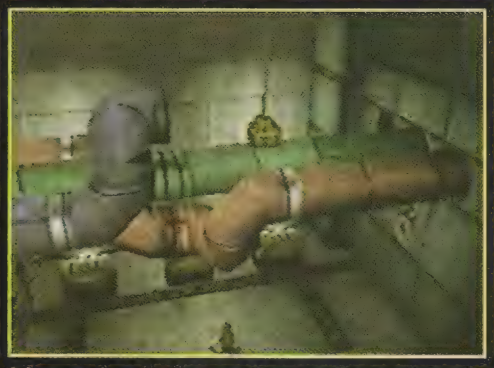
Dê a volta pelo ventilador, tomando um grande cuidado com os inimigos aéreos que darão rasantes contra você, e entre pela porta no final do caminho, não esquecendo de pegar um medkit ao lado da porta.

Descendo pela escada de metal, do lado direito da tela, você pega o cartão B1. Empurre o armário de metal para pegar um frasco e dirija-se para o outro lado da sala.

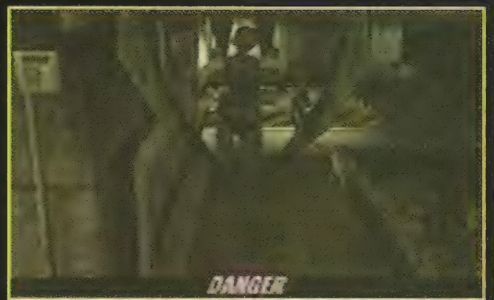
Haverá seis painéis, três de cada lado. Neste puzzle, vamos resolvê-lo por parte. Primeiro vamos usar os painéis do lado esquerdo da tela (em relação à visão de cima, como mostra a foto). Nos três painéis, em cada um deles há três botões, **Azul**, **Vermelho** e **Verde**. Estando de frente para os três painéis do lado esquerdo da tela, vá primeiro no painel de baixo (lado esquerdo de Regina). Mexendo nele, quatro opções aparecem, e apenas as três primeiras vão ser usadas. Da esquerda para a direita,...

neste painel do lado esquerdo, escolha a segunda opção, para descer o cano vermelho. No painel do meio, ainda do lado esquerdo, acione a terceira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, acione a terceira opção para descer o cano azul. A primeira parte do puzzle vai ficar igual ao que está na foto.

Agora vá para os três painéis do lado direito da tela, e comece pelo de cima (foto). Acione a segunda opção, para descer o cano vermelho.

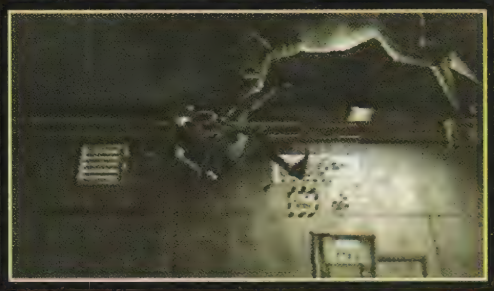


No painel do meio, acione a primeira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, escolha a terceira opção para baixar o cano azul e restabelecer a força do local. Agora que esta parte foi resolvida, suba pela escada e saia deste local.

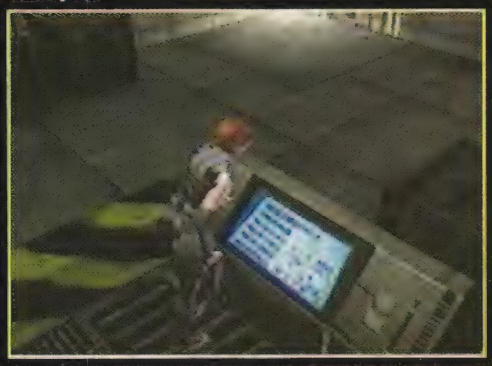


Do lado de fora, Regina vai estranhar não ver nenhum de seus "amigos" voadores, mas um de

les desce num rasante por trás e a carrega para a morte certa. Nesta cena de Danger, livre-se o quanto antes, se não quiser virar picadinho!



Livrando-se rapidamente, o bicho vai ser sugado pelo ventilador e virar carne moída (Ah, Fatality!).

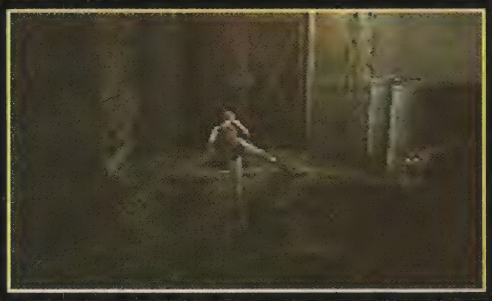


Após esta cena animadora, siga para a porta do outro lado do ventilador e entre. Voltando até a sala onde está o corpo de Tom, saia pela outra porta e do lado de fora (onde você avistou os bichos aéreos pela primeira vez...). Vá até este painel (foto) e acione-o para descer pelo elevador de carga.

----------*OBSERVAÇÃO*----------

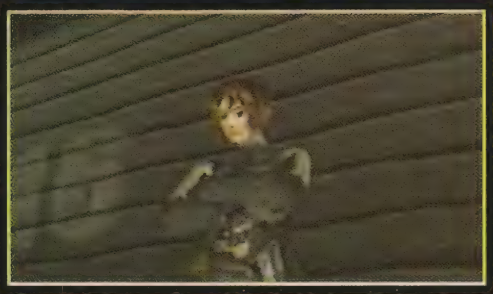
Caso você invente de tentar voltar todo o caminho, seguindo rumo onde você encontrou os dois raptors (foto),...

... o chão vai despencar e Regina vai entrar em uma cena de Danger.

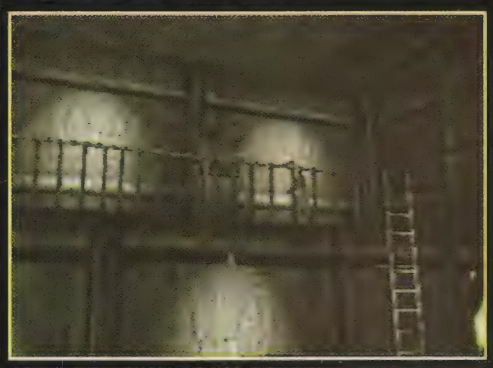


Aperte rapidamente um dos botões de ação e coloque para ↑, para que Regina suba novamente. ***Obs.:*** Serve também no evento do Rcik.

==========



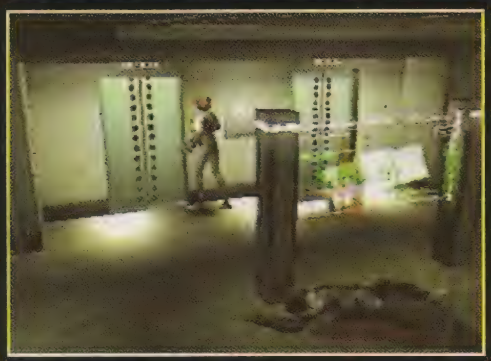
Depois de descer pelo elevador de carga, Regina chega novamente no galpão de caixas, sem saída. Pensando um pouco e olhando ao redor, Regina avista o gancho!



Suba pela escada de metal ao lado (foto) e empurre o armário de metal para pegar um medkit. Siga até o final da parte de cima e use o B1 no painel para acessar o gancho.

Você verá a opção de manobrar o gancho, sendo que elas se parecem com cartas. Cada uma tem uma direção e abaixo dela o números de espaços que o gancho se moverá. Abaixo das cartas, você tem a opção **Start** (começar), **Exit** (sair) e **Clear** (completo). Confira o que faze, **1ª parte:** ▲, ◀, ▼ e **Hook**. Dê Start para executar o comando. **2ª parte:** ▲, ◀ e **Release**. **3ª parte:** ▲, ▼ e **Hook**.

Agora que o caminho está livre, saia do painel e desça pela escada, indo direto para esta porta (foto) do lado direito da tela. Faça todo caminho de volta até o hall central (lá onde existe a porta atrás da escada).



Entre pelo elevador e durante a descida, prepare-se para uma

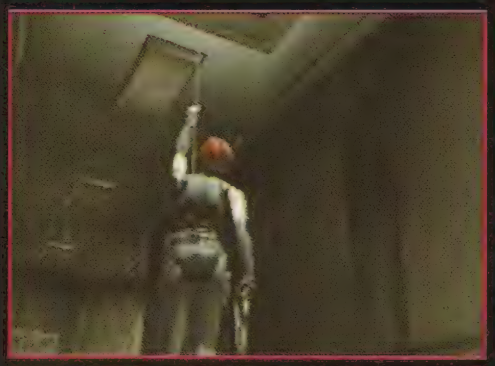
abordagem de um raptor que vai descer do teto do elevador em cima de você. Livre-se do bicho, nesta cena de Danger, e acabe com ele ou ponha-o para dormir.

Ao lado do elevador, você pode dar um update no seu mapa. Em cima da bancada no meio da sala, você pega um kit para mistura e no canto da sala você pode pegar um frasco. Agora vá para a porta seguinte, do outro lado da bancada.

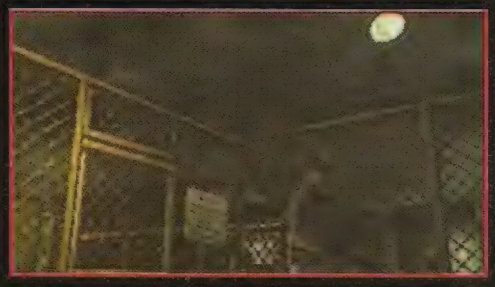
Continuação na estratégia Normal...

==========

1º EVENTO, SEGUINDO RICK...



O mapa indicará o lugar para o qual você deve seguir (que no caso é aquele, onde o jogo começa...). Suba pelo duto de ar e siga para o corredor onde você foi atacado pela última vez. Ao descer no corredor, ignore o raptor e, depois de sair do corredor, siga em linha reta para o portão adiante...

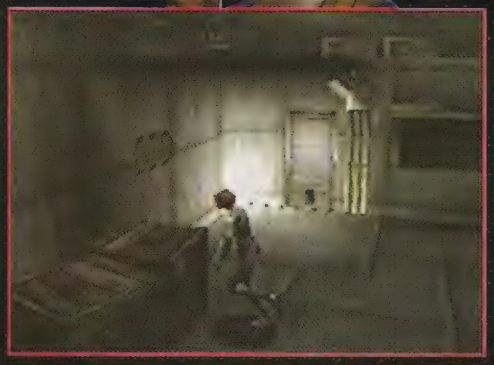


... e avistar Rick entrando por um outro portão, do outro lado da grade. Ande em linha reta para chegar até o portão seguinte e ter acesso à mesma área.

Esteja com a Shotgun equipada e carregada com dardos anestésicos. No caminho você vai encontrar dois raptors nada amigáveis (como Rick passou?), bote os dois para dormir e não deixe de pegar as duas caixas de munição (uma em cima da caixa ao lado da grade, e a outra adiante perto da pilha de caixas).

Passando pela pilha de caixas, haverá uma porta pela qual você poderá entrar. Do outro lado, uma cena vai acontecer, apresentando você ao Pterosaurus que desce num rasante contra Regina. Ele a pegará, fazendo com que a arma caia. Uma nova cena de Danger vai tomar seqüência, onde o bicho tentará jogá-lo contra a parede. Aperte rapidamente o botão de ação para escapar.

Quando livrar-se das garras do bicho, corra até a arma para pegá-la, neste meio tempo, procure esquivar-se das investidas aéreas que acontecerão (ande em zig-zag).



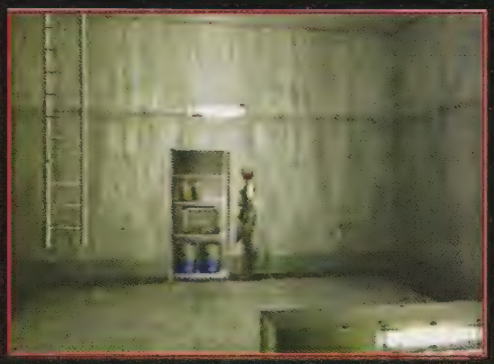
Pegando a arma, equipe-a e vire-se de frente para a parede na qual o bicho tentou esborrachá-lo. Do lado direito há uma porta. Antes de chegar até a porta, pegue um fuzível nestas caixas (foto), tomando o máximo de cuidado com os bichos (não tente derrubá-los, é um desperdício de munição).

Entrando na localidade, você encontrará Rick e um sobrevivente; Tom! Ele está muito machucado e quase sem forças para falar.

Mesmo assim Rick pede para ele contar o que aconteceu. Tom, dando pequenas pausas, e falando baixinho, diz que tudo ocorreu por causa de experimentos, com um tipo de energia estranha. Quase sem forças, ele entrega um DDK (L) para Regina, desmaiando em seguida. Rick diz que ele precisa de cuidados médicos imediatamente.

Retomando o controle sobre Regina, pegue outro DDK (L) em cima da banca e siga para a porta atrás de Rick. No pequeno corredor, você pode dar um update no seu mapa, que mostrará toda a área que você ainda não foi (a que está cinza). A seguir, siga até a outra porta no final do corredor.

Mais uma vez você estará exposto aos bichos voadores, seja rápido e esperto para não ser atingido. Siga para o lado esquerdo e entre pela porta, não esquecendo de pegar um medkit.

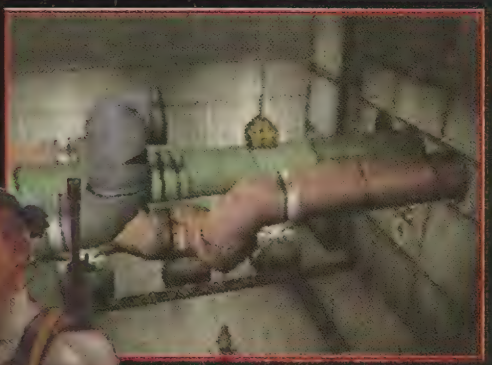


Ao descer pela escada, empurre o armário de metal para pegar um kit para ferimentos e o cartão B1, no canto da parede. Do outro lado desta sala, você encontra seis painéis que servem para regularizar a ordem de canos. É neles que você tem de resolver mais um puzzle. Vamos resolver por partes.

Primeiro vamos usar os painéis do lado esquerdo da tela (em relação à visão de cima, como mostra a foto). Nos três painéis, em cada um deles há três botões, **Azul**, **Vermelho** e **Verde**. Estando de frente para os três painéis do lado esquerdo da tela, vá primeiro no painel de baixo (lado esquerdo de Regina). Mexendo nele, quatro opções aparecem, e apenas as três primeiras vão ser usadas. Da esquerda para a direita, neste painel do lado esquerdo, escolha a segunda opção, para descer o cano vermelho.

No painel do meio, ainda do lado esquerdo, acione a terceira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, acione a terceira opção para descer o cano azul.

Agora vá para os três painéis do lado direito da tela, e comece pelo de cima (foto). Acione a segunda opção, para descer o cano vermelho.

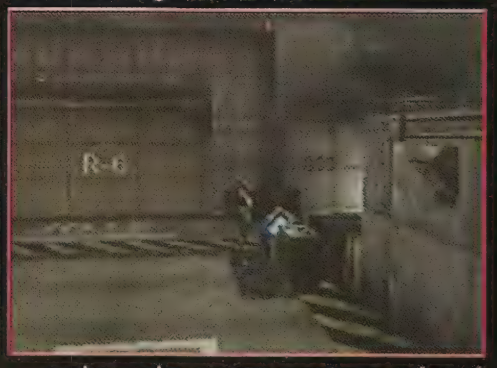


No painel do meio, acione a primeira opção para descer o cano verde. No terceiro painel, escolha a terceira opção para baixar o cano azul e restabelecer a força do local.

Ao subir a escada e sair pela porta, Regina vai dar uma olhada rápida e acaba sendo derrubada. Mais uma cena de Danger vai acontecer.

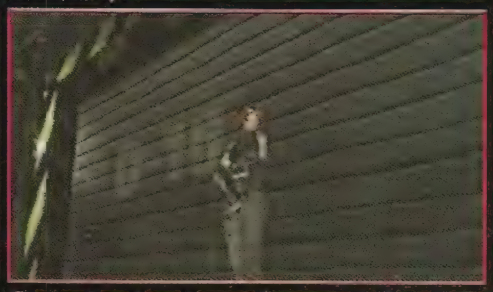
Aperte rapidamente o botão de ação para se livrar, ou é Game Over! O Pterosaurus vai direto para cima do ventilador, e ao se livrar de suas garras, ele será sugado e triturado pelas hélices gigantes (Hmm, Fatality?).

Depois da cena, siga, tomando cuidado, para onde está Rick e Tom. Chegando lá,...



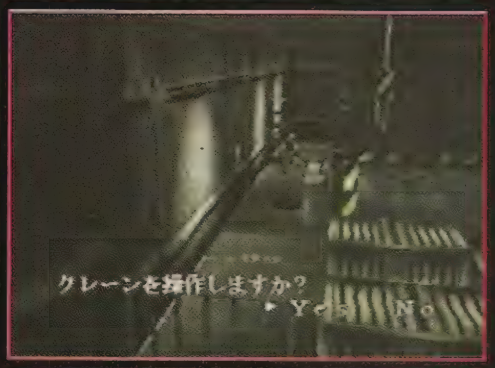
... saia pela outra porta e vá até o painel do elevador de carga (foto). Ligue-o e em seguida volte até a sala onde está Rick e Tom, novamente. Regina fala que ativou o sistema, Rick responde e sai carregando Tom, quase desmaiado.

No elevador, Rick volta a comentar sobre a possibilidade de haver um dinossauro, não acreditando muito. Regina apenas fala que lhe disse (mas ele não acreditou...).



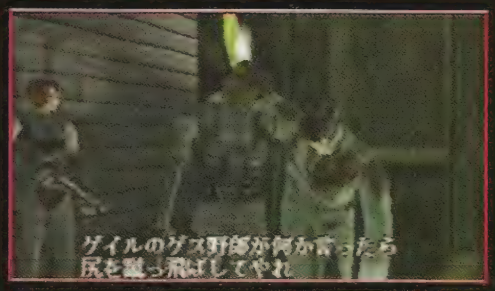
Saindo do elevador, os três chegam em um galpão cheio de caixas bloqueando o caminho. Regina pensa em um jeito de passar e acaba vendo a solução.

Rick chama-lhe a atenção, dizendo que não há muito tempo. Regina responde e você controla-a novamente. Suba pela escada de metal e empurre o armário e pegue um frasco.



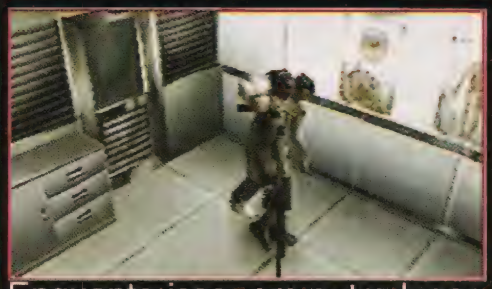
Siga para o final do caminho e mexa no painel, usando o cartão B1 para ativar o guincho. Vamos um puzzle a ser resolvido. Ao acessar o painel,...

... você verá a opção de manobrar o guincho, sendo que elas se parecem com cartas. Cada uma tem uma direção e abaixo dela o número de espaços que o gancho se moverá. Abaixo das cartas, você tem a opção **Start** (começar), **Exit** (sair) e **Clear** (completo). Confira o que fazer: **1ª parte:** ▲, ◀, ▼ e **Hook**. Dê Start para executar o comando. **2ª parte:** ▲, ◀ e **Release**. **3ª parte:** ▲, ▼ e **Hook**.

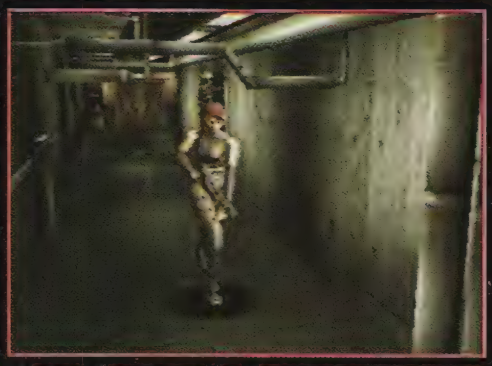


Agora que o caminho está livre para você seguir, saia do painel e vá até Rick e Tom. Rick pede a Regina para prosseguir com a missão e deixar o resto com ele. Antes de sair, Rick ainda fala para pedir a Gail que venha encontrá-lo no andar de baixo.

Siga pelo caminho aberto, por entre as caixas, e ignore o corpo estraçalhado. Pegue a caixa com dardos e entre pela porta ao lado.



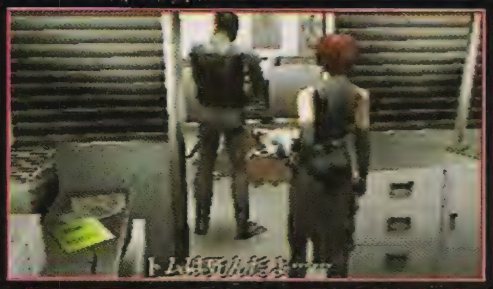
Enquanto isso, em outro lugar, Rick não percebe que um raptor está dormindo ao lado da cama. Tom fala para ele tomar cuidado e o empurra para o lado, empunha sua minimetralhadora, falando para o raptor pegar isso... A cena volta para Regina novamente.



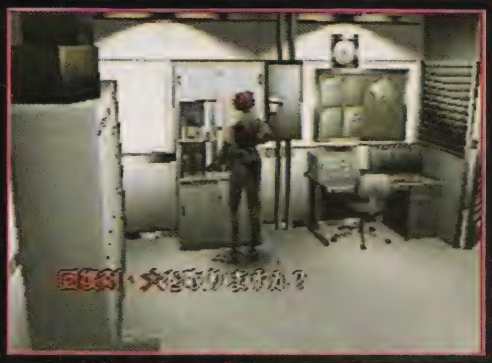
Desative o raio laser e pegue a caixa no canto (um medkit), aproveite para destrancar a porta perto da caixa (ela conduzirá até a sala do segundo gerador). Volte para o corredor rente a porta e siga até o final dele. O caminho a seguir vai conduzí-lo até uma porta do lado esquerdo.

Ela dará acesso até um outro corredor, perto da sala de controle (na parte de baixo). Uma cena vai mostrar os pequenos Compsognathus tirando a barriga da miséria.

Eles não apresentam muito perigo, apenas ignore-os e siga até a porta um pouco mais ao lado do cadáver que está sendo devorado (foto).



Ao entrar na sala, Regina vê Gail parado, olhando para o corpo de Tom. Regina o chama, mas ele apenas fala "ele está morto". Regina tenta consolar Rick, ele mexe a cabeça negativamente e diz que vai voltar para a sala de controle, e sai cabisbaixo. Antes de sair da sala, examine a mesa ao lado para pegar um cartão de identidade (ID),...



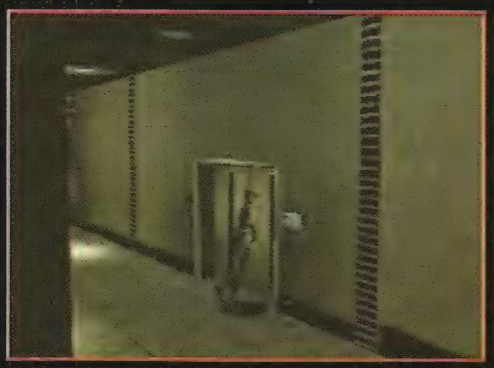
examine também a estante ao lado (foto) para pegar um medkit, examine novamente para pegar outro medkit. Na caixa, em cima da banca, ao lado da porta, você pode pegar um fusível. Salvar fica a seu critério. No corredor, vire à esquerda (de Regina) e siga até a escada. Subindo por ela, siga para o final do corredor.

Não vá pelo duto de ventilação, passe pela Save Room e saindo pela outra porta, ponha o raptor para dormir (caso você não tenha acabado com ele). Vá para o lado direito (de Regina) e siga até o raio laser. Desativando-o, siga para a porta no final do corredor. O cartão de identidade permitirá sua entrada.

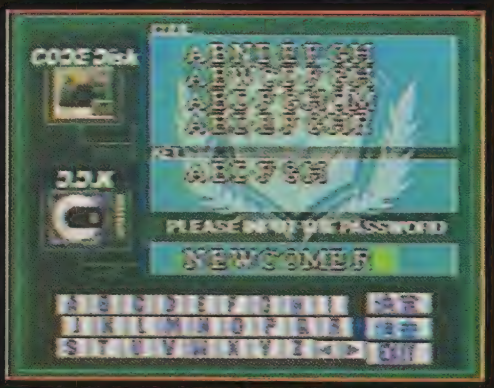
Sobre a mesa central, você pega mais um DDK (E) e um scaner para digitais (a pasta amarela apenas explica como funciona o scaner). Ao lado da mesa você pega um fusível e ao fundo da sala, há uma outra **E-Box**. Misture itens, se possível, e colete o que achar necessário.

Saia da sala e siga até o fim do corredor. Ao chegar no hall principal, siga para a porta rente a frente da escada. Ela dará acesso até a área da frente.

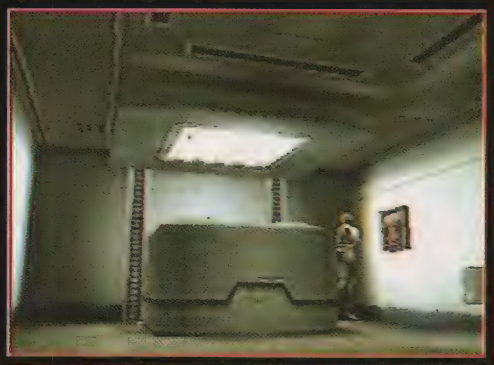
Dê a volta no pátio e no fim do caminho à esquerda, você encontra mais um corpo mutilado. Perto dele você pega munição para a Shotgun, no corpo você pega mais um DDK (N) e, examinando novamente, um frasco. Fique sobre o corpo e use o scaner para copiar as digitais do cadáver. Perto da porta, leia a carta para pegar um código de acesso.



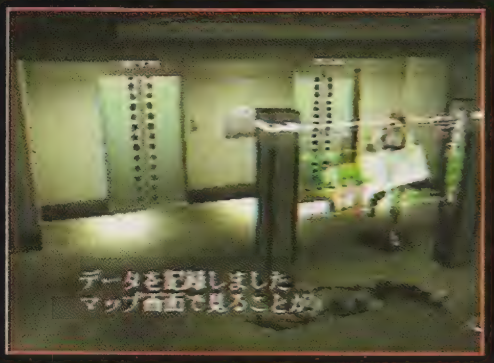
Retorne até o hall principal e siga para a porta atrás da escada. Vá até o painel e você terá um novo password a ser descoberta.



Não há muitas complicações para descobrir, mas como não há muito espaço, digite **NEWCOMER** e você poderá entrar.



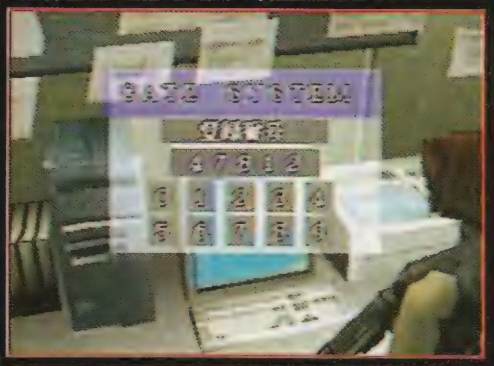
Nesta nova sala, à esquerda (de Regina) haverá uma **E-Box** e mais um fusível ao lado. À direita (de Regina), você encontra um corpo e uma caixa. Caso queira esvaziar um pouco do inventário, deixe alguns itens na E-Box.



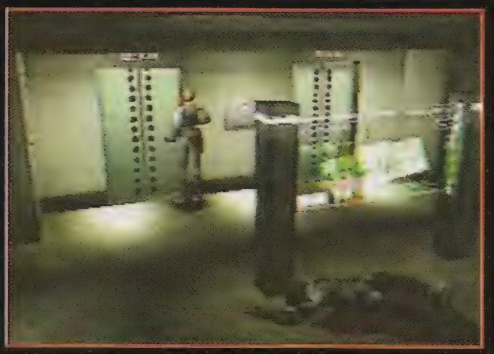
Empurre-a a caixa do lado direito, para pegar um frasco. No quadro de vidro perto do corpo, é mais uma parte do mapa; pegue-o para dar um update no seu mapa.

Entre pela porta do lado esquerdo, depois do corpo, e você voltará até este corredor (foto). Entre pela primeira porta ao lado esquerdo, depois do laser.

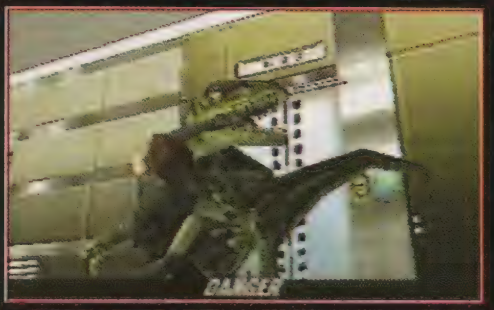
Ao entra na sala, siga diretamente para este computador.



Use o cartão de identificação (ID) para ter acesso. Digite **47812** (que você viu perto do corpo...) e uma tela com uma mensagem vai aparecer. Escolha "Yes", e o computador vai carregar o arquivo e comparar a password. A seguir, responda "Yes" novamente.



Retorne até a sala anterior e entre pelo elevador (foto), que agora estará em funcionamento.



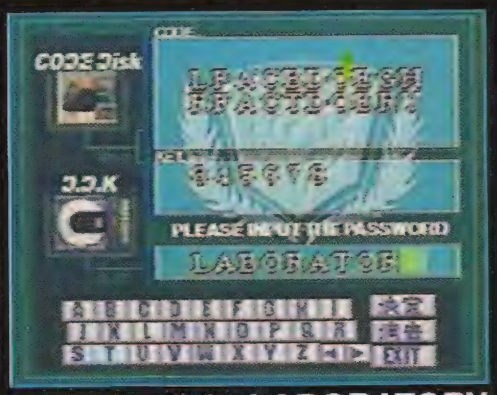
Durante a descida, um raptor vai entrar no elevador e assim você entra em mais uma cena de Dan

ger. Livre-se do bicho o quanto antes e ponha-o para dormir. Ao lado do elevador, há outro mapa para completo para mais um update. Sobre a bancada, você pega um kit para mistura. No canto da sala, há mais um frasco.

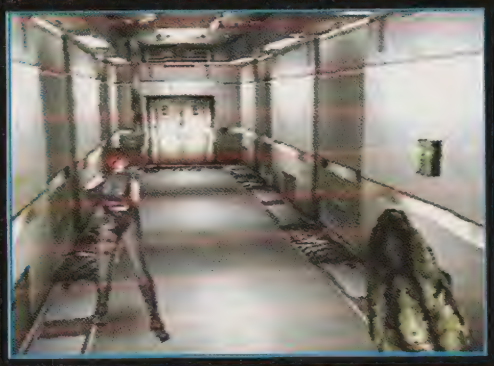
Continuação na estratégia Normal...

==========

Estratégia Normal

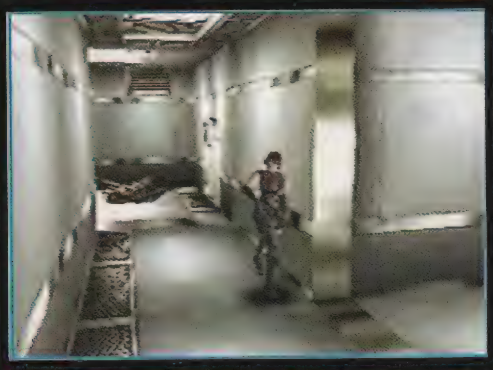


Na porta, digite **LABORATORY** para ter acesso livre por ela.

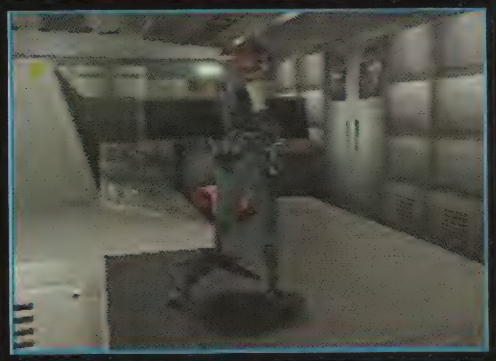


Vigiando o corredor a seguir, você terá dois raptors. Fique tranqüilo que há uma grade laser. Bote os bichos para dormir, ou mate-os, e siga para a porta dupla adiante. Entrando por ela, derrube outro raptor.

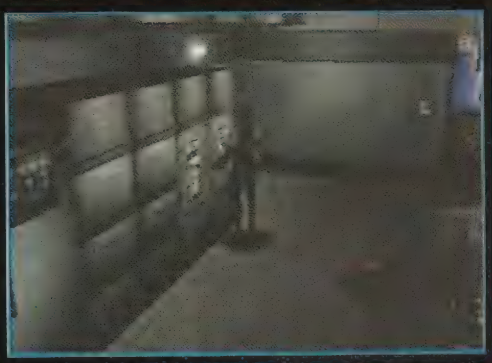
Vasculhe o lugar para pegar uma caixa branca, que contém partes da Handgun (dê um upgrade nela). Pegando-a, vá para a porta, do outro lado, e pegue a caixa que contém um medkit.



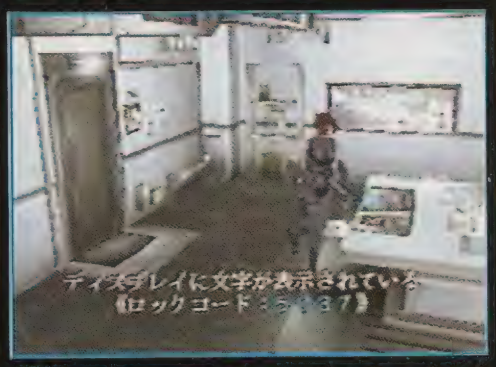
Ao invés de entrar pela porta aí perto, volte pela porta dupla e siga pelo lado direito da tela (foto). No caminho haverá outra grade laser e mais uma **E-Box** (caso precise de munição...). Entrando pela porta a seguir, você entra numa Save Room.



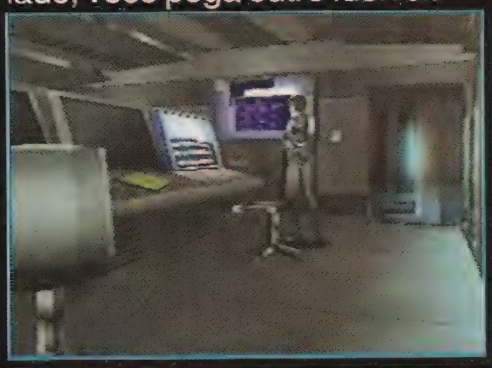
Dando a volta, entre no espaço à esquerda de Regina e examine uma bolsa preta em cima da cadeira (foto). Dentro dela você pega uma chave (ferramenta).



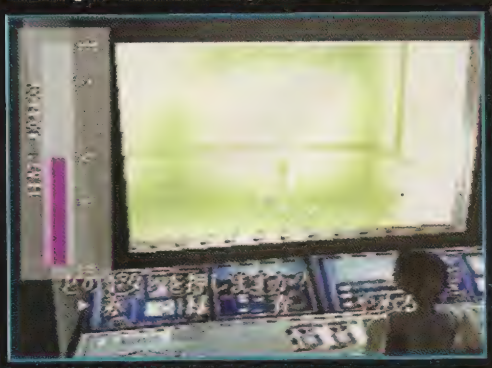
Use-a nesta parte (foto), para tirar a tampa e deixar um circuito exposto. Ele não serve no momento. Pegue a caixa perto da porta (um fusível) e entre por ela para chegar a um corredor (dê um save se quiser...). Passe pelo laser e siga até chegar em um outro, onde dois raptors estão isolados.



Há mais uma E-Box (nela só há itens para cura e ferimentos). Entre pela porta antes da curva do corredor. Dentro desta sala (foto), haverá outro DDK (E). Vá até o painel de luzes azuis, e saiba de um código. No armário ao lado, você pega outro fusível.

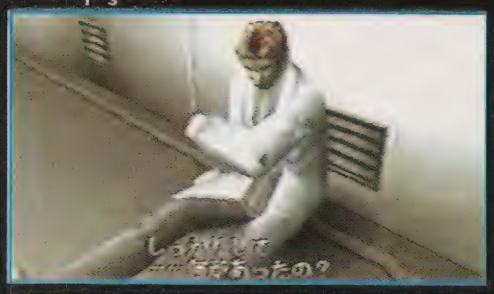


Volte até a Save Room, e vá até este computador (foto). Digite o código que você viu a pouco (**5037**) e uma porta se abre. Volte até a sala da qual saiu a pouco e entre pela porta perto do painel azulado (onde você viu o código usado a pouco).



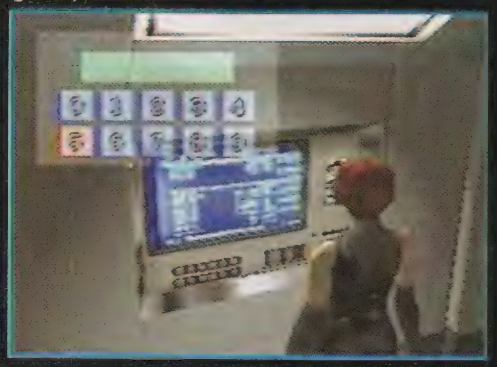
Chegue perto do painel e você avistará uma sala amarelada e um indivíduo sentado. A sala está cheia de gás venenoso, e você

precisa reduzir para poder entrar. Caso o level de veneno aumente, ou seja, você erre, o cara vai morrer. Acessando o painel, quatro opções vão aparecer, sendo que apenas as três primeiras serão usadas. Da esquerda para a direita, acesse as opções na seguinte ordem: **2ª**, **1ª**, **3ª**. ***Obs.:*** Não repita a mesma opção.

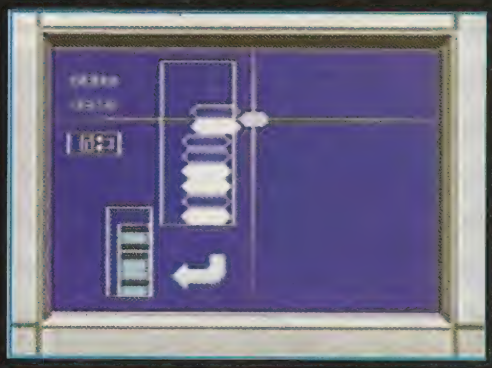


Falando com o cara, ele está nas últimas. Regina pergunta sobre Dr. Kirk, mas o cara entrega uma chave com um número na lateral, e morre.

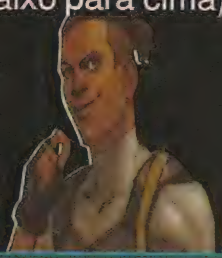
Examine o corpo dele novamente para pegar mais uma chave. Ao tentar sair da sala, um raptor avança (cena de Danger). Ao livrar-se do raptor, e estiver do lado de fora da sala, vá até o painel e acione a 3ª opção (vingança...).



Retorne até a Save Room e dela saia pela outra porta. Siga pelo corredor e entre pela porta dupla (onde você deu um upgrade na arma). Vire à esquerda e mexa no painel (foto). Use o cartão para ter acesso, e digite o código escrito na lateral dele: **3695**.

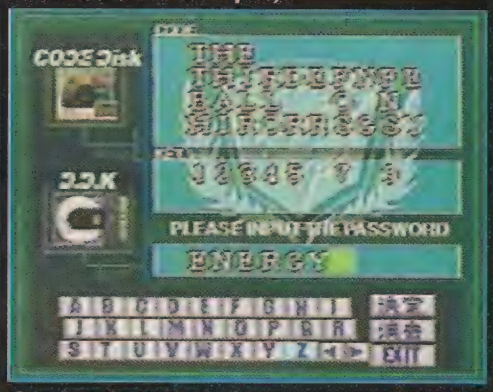


Hora de um novo puzzle. Você deve deixar a barrinha igual a que está no canto inferior esquerdo (indicado pela seta). São oito peças, sendo quatro brancas. O cursor pega de duas em duas peças. De baixo para cima, pegue a **2ª** e a **3ª** peça (aperte ○ ou □), depois repita o mesmo procedimento (pegue a **2ª** e a **3ª** peça). Pegue outra vez as duas peças supracitadas. Depois pegue a **5ª** e a **6ª** peça (lembre-se que é de baixo para cima).

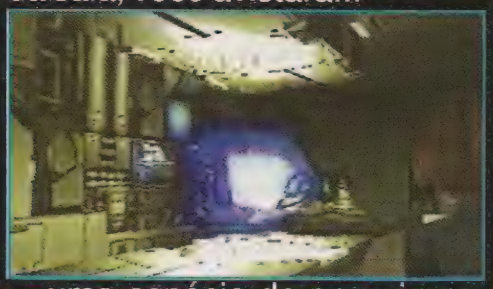


Um arquivo vai se abrir, vá até ele e use novamente o cartão com os números escritos, para abrir o arquivo. Aqui você pega o cartão R (você já tem o L), agora volte até a Save Room.

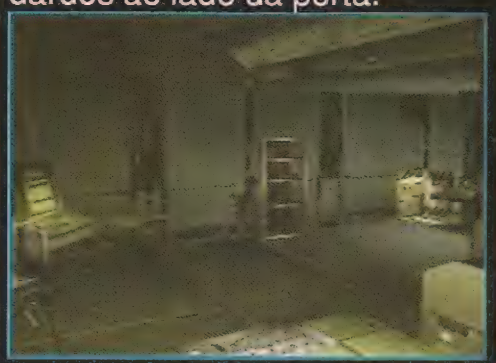
Vá até esta tela na parede (foto), e note que há uma máquina para cartão. Use um dos cartões, L ou R, e Regina chamará Gail para ajudá-la (são necessárias duas pessoas passarem os cartões ao mesmo tempo).



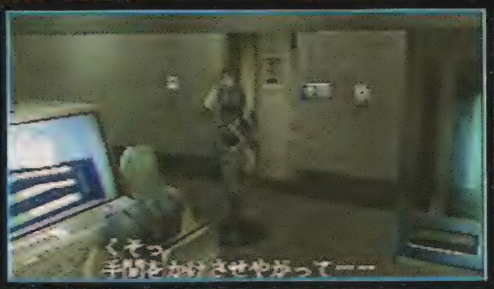
Atrás da tela há uma nova porta com código. Vá no painel e digite **ENERGY** para entrar. Dentro da sala, você avistará...



... uma espécie de energia sobre a mesa. Ela desaparecerá depois de alguns segundos (para acioná-la novamente, chegue no painel da mesa e acione as letras ***b***, ***y***, ***a***...). Você pega dardos ao lado da porta.

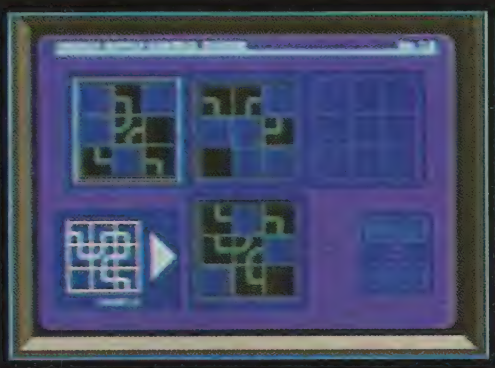


Empurre o armário para pegar uma caixa branca com parte da Shotgun (hora de dar um upgrade nela).

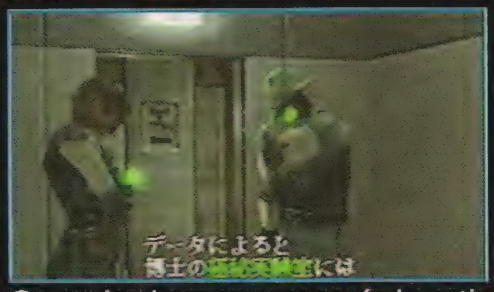


Saia da sala e Regina falará que Dr. Kirk não está aqui, o alarme é acionado e os dois ficam presos. Rick entra em contato e fala que logo estará aí. Neste meio tempo, cabe a você desativar o sistema de segurança.

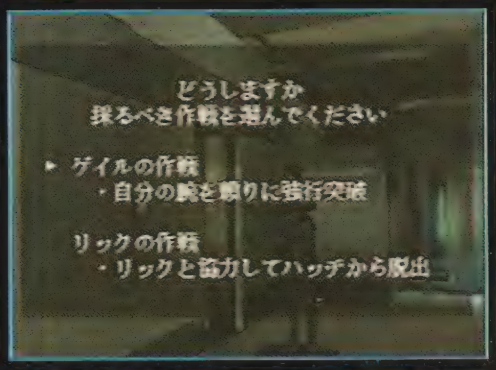
Vá até o painel (foto) que você abriu com a chave, e é hora de mais um puzzle. Este é simples, você deve deixar a figura igual a que está no canto inferior esquerdo (quase um quebra-cabeça...).



Três quadros com partes vão se soltar, selecione a da direita (□ ou ○) e coloque uma vez para →, encaixando-a no quadro abaixo (novamente □ ou ○). Selecione a do centro e coloque uma vez para →, e solte-a (X). Selecione a da esquerda e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do centro por último.

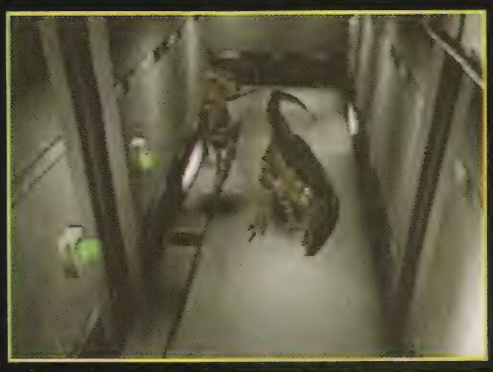


O modo de segurança é desativado. Gail entra em contato com Rick, comunicando o que ocorreu e dizendo que precisa sair quanto antes para encontrar Dr. Kirk.



Rick fala sobre possíveis mudanças de planos, mas Gail não concorda e mais uma vez sobrou para você escolher se deve seguir o método de Gail ou o de Rick.

2º EVENTO, SEGUINDO GAIL...



Escolhendo a primeira opção, a coisa vai pegar um pouco para seu lado. Haverá bichos em todo o caminho! Saia pela mesma porta que Gail, siga pelo corredor e desative a grade laser. Apague os dois raptors (faça-os dormir) e, na sala seguinte,...

... você pode enganar os bichos numa boa, usando os armários de arquivos eletrônicos, podendo chegar até a porta (foto).

Do outro lado, siga em linha reta, tomando muito cuidado, e entre pela porta na qual você digitou a última password. (foto). Do outro lado, siga caminho pela grade, que agora está aberta,...

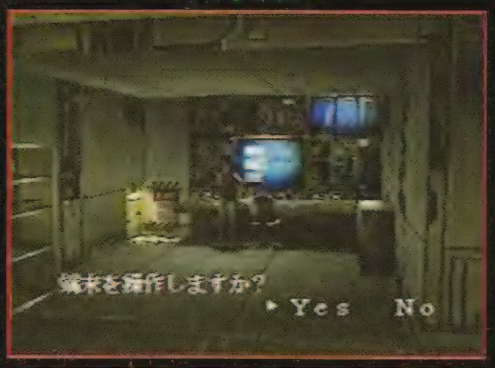
... e entre rapidamente por esta porta, do lado esquerdo da tela, para não servir de tira gosto. No corredor seguinte, siga diretamente pela porta dupla, para chegar até o galpão cheio de caixas. Chegando lá, Gail estará com Dr. Kirk sob controle (a dúvida é, como Gail chegou até aqui sem topar com a bicharada?).

Após Regina conhecer Dr. kirk, Gail dá ordem de prisão para o mesmo, acusando-o de querer lucrar com suas pesquisas, ilegalmente....

Continuação na estratégia Normal...

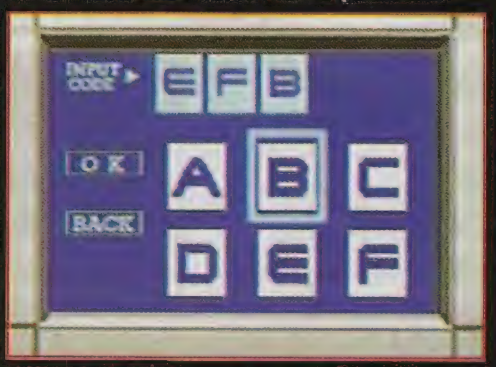
==========

2º EVENTO, SEGUINDO RICK...



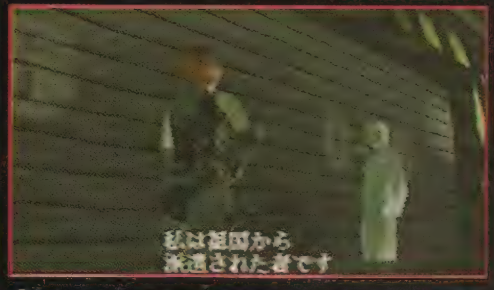
Entre novamente nesta sala (foto) e siga para o computador ao fundo. Acionando-o, você terá mais um puzzle para resolver e este é aleatório. Pegue papel e caneta e prepare-se.

Rick vai entrar em contato para auxiliá-lo, mas você só terá duas chances de resolver o puzzle.



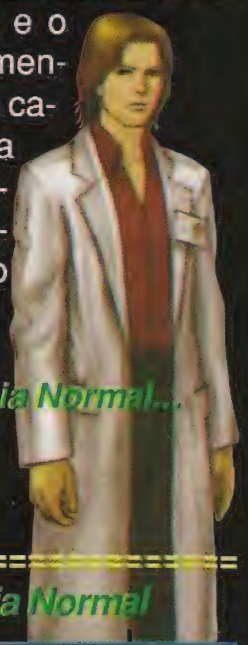
É necessário uma seqüência de códigos para abrir a saída de emergência ao lado. Na tela, seis cartas vão aparacer, e aleatoreamente, uma letra será mostrada. **1ª)** Na primeira etapa, espere a letra aparecer e marque num papel. Nesta primeira parte, você terá cinco letras para inserir. Copie corretamente e insira em seguida para destravar a primeira tranca, escolhendo a poção OK ao lado (Back é para você voltar a carta, caso tenha inserido errado).

2ª) Na segunda seqüência você terá sete códigos, mas duas cartas vão virar ao mesmo tempo (mas só uma terá a letra. **3ª)** Na terceira seqüência você terá mais sete letras, seguindo o mesmo esquema da segunda seqüência (duas cartas viram, mas só um mostra a letra). **2ª)** Na quarta e última seqüência, todas as cartas vão virar ao mesmo tempo. Quando elas desvirarem, uma delas vai se atrasar (as demais letras vão ser assim também...). Copie com atenção!



Obtendo sucesso nas quatro seqüências, a saída de emergência se abrirá e você poderá prosseguir. Indo por ela, você vai sair lá no galpão, e verá Dr. Kirk. Ela diz que veio para ajudá-lo, mas Gail chega em seguida e é mais "educado" (do tipo, faça o que mando, ou te encho de porrada!) com ele. Gail pede a Dr. Kirk a informação de onde é a sala de comunicação. Kirk protesta, pois não acabou suas experiências ainda e não pretende ir. Gail manda-o se calar e pergunta mais uma vez. Kirk fala está no 1F.

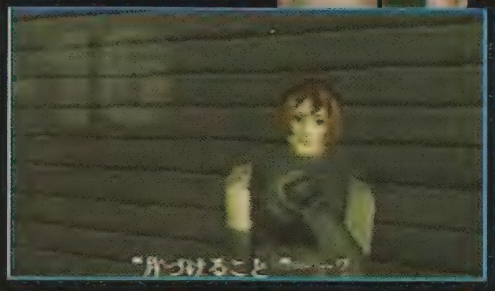
Gail sabe que Kirk tem um cartão de acesso, e o pede educadamente, mas Kirk fica calado. Com a arma em sua direção novamente, ele entrega o cartão....



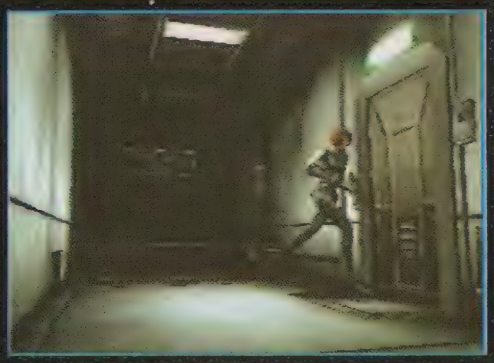
Continuação na estratégia Normal...

==========

Estratégia Normal

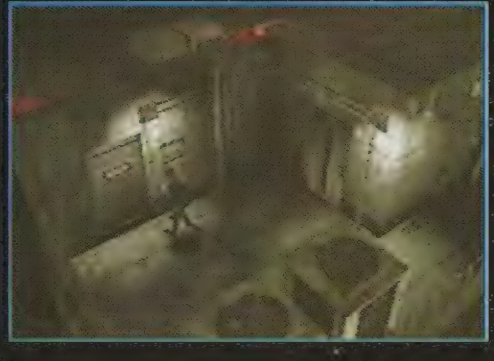


Gail então pede para Regina ir chamar o helicóptero, enquanto vai resolver alguns assuntos particulares com Dr. Kirk. O mapa vai mostrar a sala de controle (siga para lá).



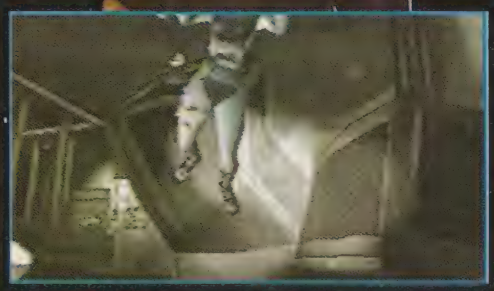
Faça toda trajetória pela parte de baixo (faça aquele caminho que você fez para ajudar Rick e levar Tom até a sala onde ele foi morto). Suba pela escada no final do corredor (onde tem os pequenos dinossauros comendo...) e entre pela porta da sala de controle (foto). Vá até a porta do outro lado da sala, que é um elevador, e suba por ele até a sala de comunicação. Dentro da sala, você pega munição especial para Shotgun e há também uma **E-Box**.

Há uma pequena caixa ao lado da porta, do outro lado da sala. Mexa nela para pegar um cartão de acesso. Feito isso, destranque a porta ao lado e saia por ela. Seguindo pelo caminho, que já é conhecido,...



de pegar, em cima do aviso de Dnager (do lado esquerdo de Regina). Com o sistema ativado, uma antena de transmissão vai ser ligada e exposta. Agora você deve voltar até aquela porta, mas esteja com a Shotgun equipada e carregada com munição própria.

Do lado de fora, pequenos tremores vão chegando cada vez mais perto. Todas as portas se travam e Rick entra em contato perguntando o que está acontecendo. O T-Rex mostra a carinha linda e Regina fala que não é um bom momento para conversar e as portas estão trancadas.



Ao sair correndo, o T-Rex dá uma cabeçada e Regina pula. Fique apertando o botão o mais rápido que puder, para se levantar, e saia em disparada para aquela porta no final do caminho. O T-Rex virá com tudo e caso ele o derrube, levante-se e continue sem parar para atirar. O menor erro aqui e você simplesmente vira presa fácil!

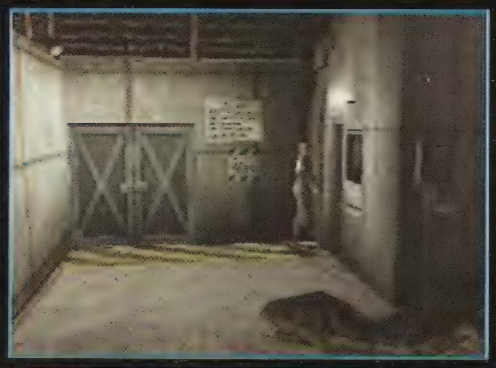
Como a porta está trancada, você deve agüentar até Rick dar um jeito. Fique encostado na porta e dê tiros de Shotgun toda vez que o bichão vier abocanhá-lo. Depois de alguns tiros, Rick entra em contato e diz que a porta está aberta. *Ufa!*

De volta à sala de transmissão, Regina entra em contato com o helicóptero que estava tentando pegar a freqüência. Regina fala que a missão está completa, que há apenas um sobrevivente, Dr. Kirk. E é para o piloto, se dirigir até o heliporto o quanto antes. Siga para o elevador e Rick entra em contato novamente perguntando qual a situação. Regina fala que está tudo pronto. Rick pede para ela se dirigir o mais rápido que puder para o heliporto. O mapa vai mostrar o local.

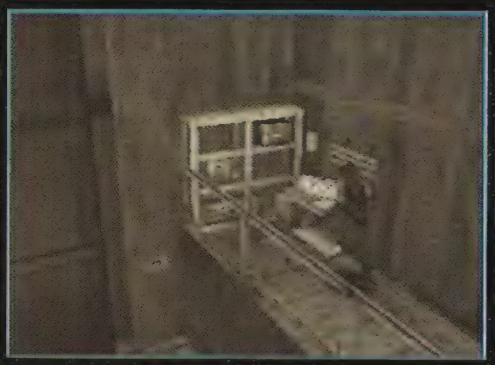
Siga para o hall central e saia pela porta rente à escada. Do lado de fora um Pterosaurus vai

aparecer, indicando perigo.

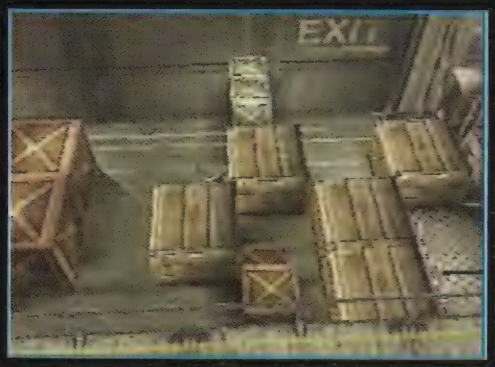
Seja rápido e preciso para chegar até a porta do lado direito (aquela perto do corpo). O bicho vai tentar investir contra você. Ao entrar pela porta, do lado esquerdo você pega uma caixa de medkit.



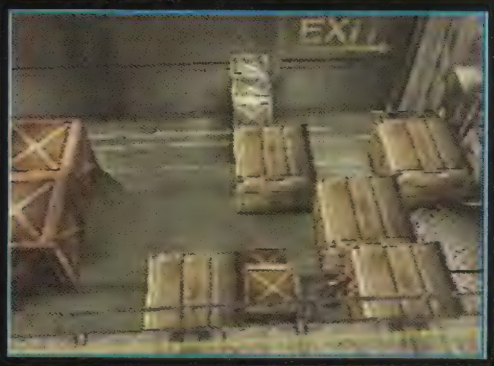
Seguindo pelo caminho adiante, não se assuste com os raptors. Apenas siga até o final do corredor e entre pela porta do lado direito (foto). Você está em um novo galpão. Suba pela escada de metal e siga pela parte de cima até o final do caminho.



Lá você pega uma nova arma (Grenade Launcher) e munição para a mesma ao lado. Desça pela escada novamente e siga para as caixas.

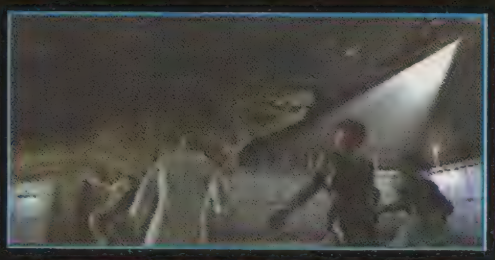


Cada caixa só pode ser empurrada apenas uma vez, então você deve abrir caminho (caso erre, saia do galpão e entre novamente). Ficando de frente para as duas caixas, empurre a que está do lado esquerdo (de Regina) para frente, depois empurre a caixa do lado direito para baixo (foto).



Nas duas caixas seguintes, empurre a caixa do lado direito (de Regina) para frente, e depois empurre a caixa do lado esquerdo para cima e caminho livre.

Pegue mais uma caixa de munição em cima da mezinha e entre pela porta dupla que dará acesso até o heliporto. Uma seqüência em CG segue, mostrando Rick e Dr. Kirk esperando o helicóptero. Regina pergunta onde está Gail, Rick responde que não sabe. O helicóptero chega,...



... trazendo mais alguém indesejável. O T-Rex agora é o problema, o piloto não consegue acreditar no que vê e acaba perdendo o controle.

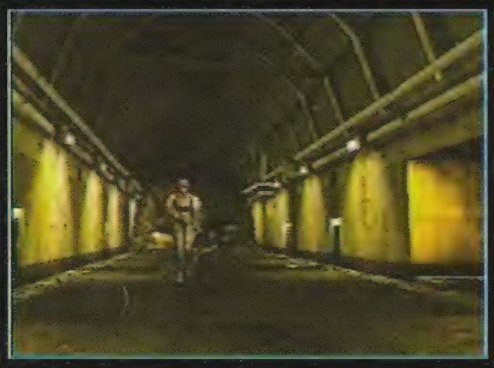
O T-Rex se incomoda com a luz forte nos olhos e acaba com o helicóptero, mordendo a esperança de todos e jogando-a no chão (literalmente). Dr. Kirk aproveita para fugir (não, ele vai ficar esperando para virar espetinho! Esqueça)...

... e o pior sobrou para você! O T-Rex vai tentar pegá-lo a todo custo, fique dando voltas ao redor dos destroços do helicóptero.

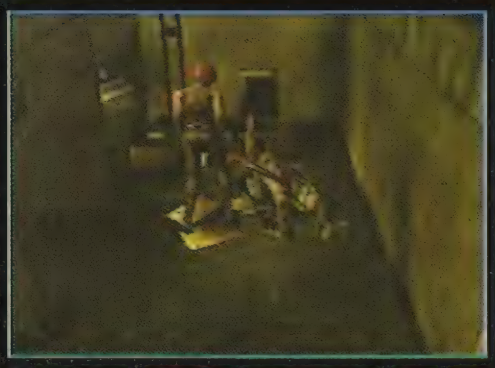
Não desperdice munição com o T-Rex, agüente o máximo que puder e Rick vai chamar você.

Siga para onde ele está e finalmente um pouco de segurança.

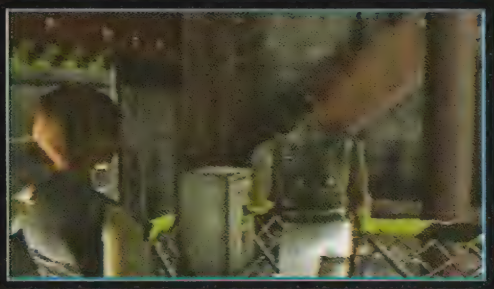
Agora que Kirk fugiu e o helicóptero está em destroços, Rick e Regina conversam sobre o que fazer. Durante a conversa, o elevador começa a balançar e acaba parando. Rick tenta ligá-lo, mas é em vão; os dois acabam descendo em uma nova área.



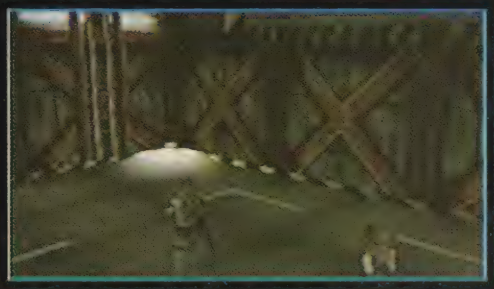
Do outro lado da porta, andando mais um pouco, as criaturas, "pé no saco", vão descer pelo amontoado de pedras. Ignore-os e siga pelo corredor ao lado. Entre pela primeira passagem do lado direito da tela (foto) e siga porta a dentro.



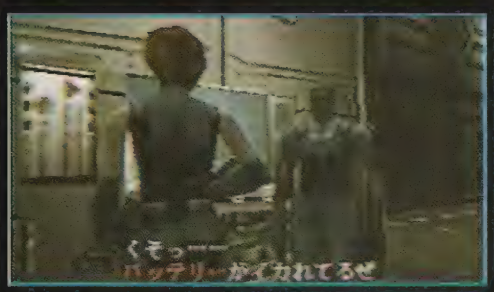
Dentro da sala bagunçada, siga para o outro lado do armário e pegue um cartão ao lado do corpo do cara (olha a cambada de bichinho chato aí!). No corpo você pode pegar um frasco. Fazendo a limpa por aqui, saia da sala e siga para o final do caminho, entrando pela porta no final do mesmo.



Ela dá acesso a outro elevador que Rick tenta fazer funcionar. Depois de tentar, o elevador funciona e acaba subindo para a área onde Tom foi encontrado. Regina pretende seguir para o heliporto subterrâneo, no andar B3, mas precisa encontrar Gail.

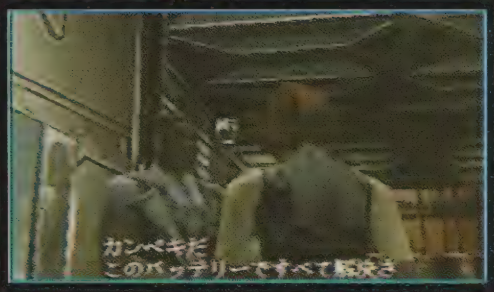


Eles descem juntos pelo grande elevador de carga, mas um blackout abala tudo, que cai numa escuridão. Pouco depois a força volta e Gail entra em contato. Regina pergunta se ele está no andar B3, ele fala que sim. Depois de um breve papo sobre o ocorrido, Gail vai procurar Kirk.



Chegando ao B3, o lugar está sem força! Rick olha para os Plugs, mas um deles está quebrado, não tendo chance de ligar a força. Agora você toma o comando sobre Regina novamente.

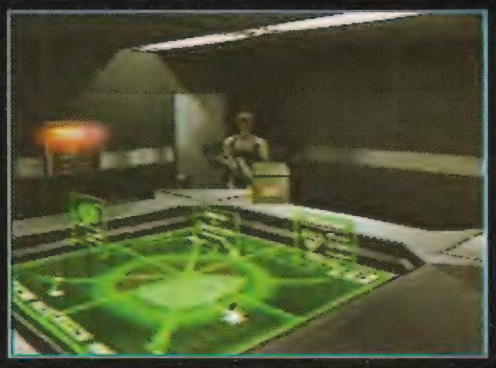
Entre pela porta, do lado esquerdo de Regina, ao fundo para chegar numa outra sala sem força. No final dela você encontra uma estante, empurre-a para pegar um frasco vermelho (bom para misturar com dardos). Volte até a divisa da sala e você chegará nesta parte (foto). Vá até o painel de Plugs e pegue um (aperte botão de ação).



Pegando o Plug, saia da sala e volte até Rick. Fale com ele para que ele pegue o Plug e reative a força do lugar. Logo depois, Rick fala que vaio para a sala do sistema de segurança, e você vasculha o lugar.

Momentaneamente siga-o e entre pela porta ao fundo (foto), mas não deixe de pegar munição para aquela sua nova arma. Do outro lado da porta, a sala vai ter duas caixas **E-Box** (uma vermelha e outra amarela). Sobre a mesa verde no meio da sala,

você pegará o disquete B3 II.



Também haverá munição especial para a Shotgun. Empurre a estante de metal para pegar um fusível, depois vá até Rick (não fale com ele) e pegue o disquete B3 I ao lado dele. Saia pelo outra porta desta sala e salve seu progresso.

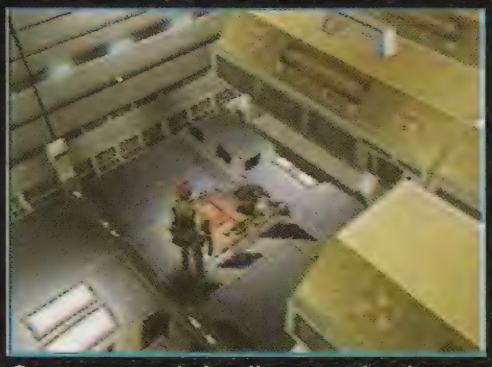
Agora você chega numa sala cheia de tanques cargas de caminhão. Um pouco mais adiante você pega um kit (foto), siga para a esquerda e você verá um corpo (pelo menos parte dele...) junto com um item.

Quando Regina for para lá, ela uma criatura mais forte que o raptor, e tão perigoso quando o T-Rex, aparece...

... metendo você em mais uma cena de Danger (aperte rapidamente o botão de ação para escapar com vida). Não há necessidade de gastar qualquer tipo de munição com eles. Siga para a porta ao lado da escada para escapar dos bichos. Do lado de dentro você deve ser rápido para pegar o...

... último disquete B3 III e mais uma chave. Retorne rapidamente pela porta para escapar de outro bichão. Do lado de fora, silêncio absoluto. Suba pela escada ao lado e você chegará numa cabine de controle.

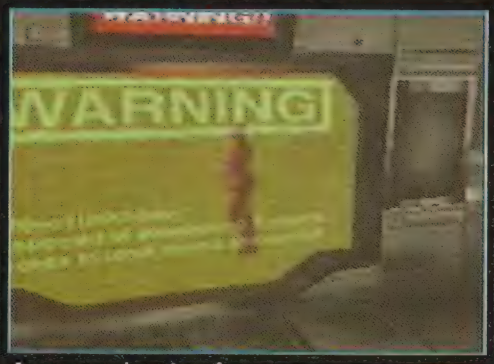
Chegue no painel da cabine e use o primeiro disquete B3, para ter acesso ao guincho. Para chegar ao pedaço do corpo, você precisa tirar os tanques do caminho. O padrão aqui é o mesmo daquele guincho anterior (no galpão), mudando somente a quantidade de espaços que o guincho se moverá. Sem demora, escolha os seguintes comandos, **1ª parte:** ▲, **Hook**, ◀ e **Release**. Dê Start (no painel) para executar o comando. **2ª parte:** ▲, ▶, **Hook**, ◀, ▼ e **Release**. **3ª parte:** ▲, ▶, ▼ e **Hook**. **4ª parte:** ▲, ◀, ▼ e **Release**. **5ª parte:** ▶ e **Hook**.



Com o caminho livre, saia da cabine de operação, desça a escada, e siga para o corpo (foto) para pegar um DDK (W). Volte até a sala onde Rick ficou e saia pela outra porta.

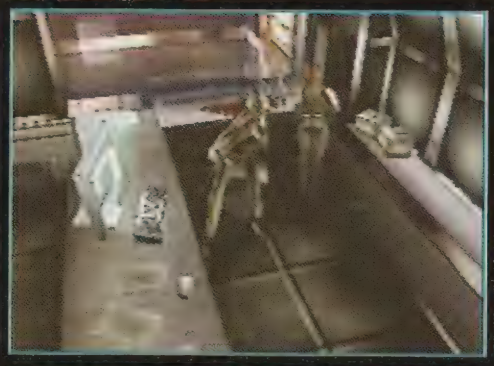
Volte até onde foi colocado o Plug e daí, siga pelo corredor do lado direito de Regina (estando de frente para onde o Plug foi colocado). A porta será aberta e você chegará numa sala com um mapa ao lado (pegue-o para dar um update no seu). Mais adiante você vê uma mulher estourada na parede (examine o corpo dela para pegar um fusível). Entre pela porta dupla ao lado do quadro do mapa, você vai sair num corredor verde,...

... onde há mais dois daqueles bichos grandões. Equipe a Grenade Launcher (carregue-a) e acabe com eles. Entre pelo corredor ao lado para chegar numa escada e suba por ela.

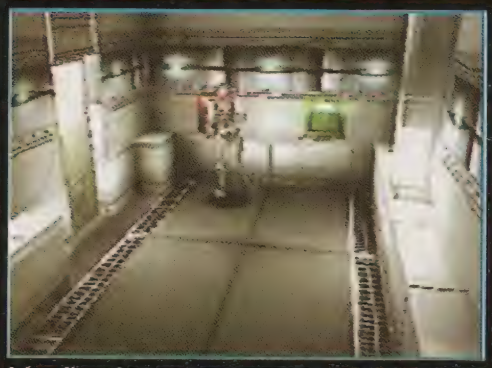


A escada dará acesso a um pequeno corredor. Equipe a Shotgun, pegue a caixa na curva do corredor (um frasco) e acabe com um raptor que vai aparecer. Entre pela porta adiante e você chegará numa sala com um alarme irritante (esta é a sala do raio-X).

Passando pela tela de raio-X, entre pela porta ao lado para chegar até esta sala. Pegue o DDK (S) sobre o computador e dê a volta pelo mesmo. Mexa nos computadores (foto) para desligar o alarme e a sala virar uma Save Room. Vá para o computador perto do corpo da mulher sentada na cadeira e dê uma fuçada por lá.

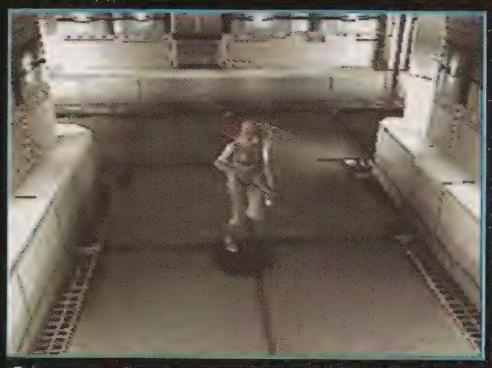


Pegue um cartão ao lado da mulher na cadeira e um fusível entre as duas pequenas caixas ao lado. Saia desta sala e volte pela mesma porta. Suba pelo duto de ar e, quando descer do outro lado, siga pelo corredor do lado esquerdo para pegar uma caixa com dardo no caminho.



No final deste corredor há duas **E-Box** (uma verde e uma vermelha). Depois de fazer o que tem de fazer nas caixas (ou pelo menos em uma delas no momento), entre pela porta ao lado para encontrar Gail.

Ele está um pouco indignado, pois está procurando por Dr. Kirk. Depois que ele sair, vá para o armário grande (cheio de coisas, do lado direito da foto) para pegar um fusível. Não há nada para fazer aqui, então saia e siga para o ponto por onde você desceu.



Siga pelo corredor adiante para pegar um cartão C no beiral do lado esquerdo de Regina. Neste momento ela escuta um barulho, e imediatamente ela procura quem ou de onde veio este barulho.

Quando ela vira-se de costas, um raptor (de cabeça azul) sai de debaixo da grade e joga a mina ao chão. Uma nova cena de Danger começa, levante-se rapidamente e acabe com ele rapidamente (este bicho é mais forte e agressivo que o raptor normal, e também um excelente cabeceador). Quando acabar com ele, pegue o cartão C e entre pela porta aí perto.

Pegue outro DDK (W) e saia da sala, não há nada para fazer no momento. Suba pelo duto de ar e, depois de descer, vá para o final do corredor (desça pela es

GAMERS BOOK

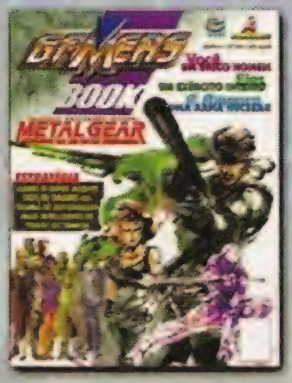
Números Atrasados

Cód.: GB 01
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 03
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 04
Cada R$ 5,90



Cód.: GB 05
Cada R$ 5,90

Cód.: GB 06
Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 03 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 04 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 05 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 06 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

cada).

Lá embaixo, Rick entra em contato e destrava a grade laser do corredor. Você não pode entrar pela porta no final ainda, mas pode ir pegar a caixa com um fusível e dar uma olhada nas duas **E-Box** (uma verde e outra vermelha). Siga para o outro lado do corredor e entre.

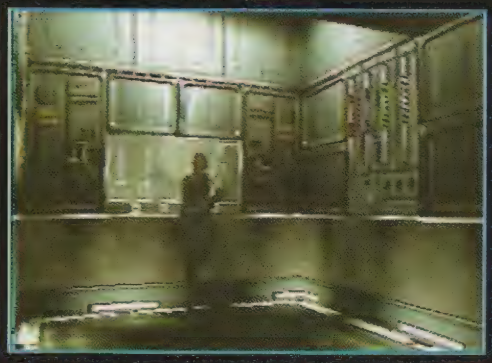
Dentro da sala (onde está a mulher estourada), siga até a porta (que tem uma placa onde está escrito PORT) e mais uma porta para digitar com password. Digite **WATERWAY** para passar. Do outro lado...

... haverá um cadáver onde você pode pegar um fuzível. Quando você for para o outro lado da sala, Rick vai entrar e começar a mexer no computador para ver se descobre alguma coisa. O transmissor na mão do cadáver começa a tocar, pedindo ajuda desesperadamente.

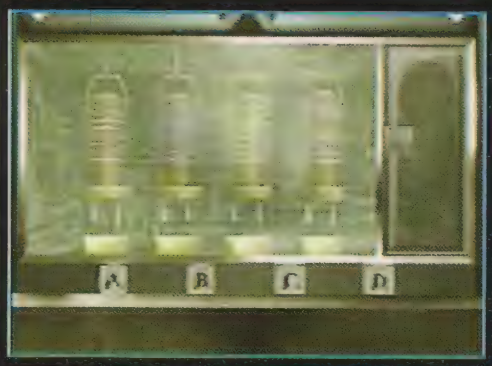
Depois da mensagem, Rick fala mais alguma coisa e Regina tem de ir ajudar o pessoal (mas antes pegue o cartão B2 ao lado. Ah! Esta também é uma Save Room). Volte até a sala anterior e entre por esta porta (foto), e...

... esteja com a Grenade ou Shotgun equipada (e carregada), para acabar com mais dois bichos no corredor. Depois que sair pela porta no final do corredor, siga até onde o Plug foi colocado (onde você e Rick desceram...).

O elevador de carga começa a descer, gritos são escutados pelas caixas de som nos cantos. Quando o elevador para no B3, e a porta se abre, surpresa! O T-Rex invade o local e investe contra você, que escapa da morte e grandalhão toma um choque do gerador de força e desaba. A única coisa que se vê no elevador é o chão lavado com sangue...



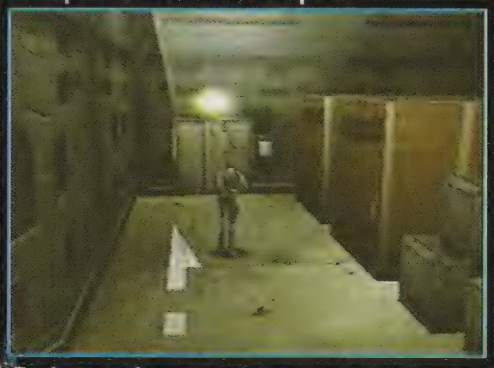
A porta do elevador não pode ser aberta por dentro, então encoste no painel dos Plugs e pegue novamente o Plug (aquele que Rick usou para lugar a força). Entre pela porta ao fundo da tela (aquela onde você havia pego o Plug...) e...



... ponha o Plug novamente aqui (foto). Agora você pode mexer aqui para ter força e poder abrir a porta do elevador. A ordem aqui é Vermelho, Azul, Verde e Branco. Aqui a ordem (em termos de comando) estará definida em **A**, **B**, **C** e **D**. Acione as seguintes letras: **A** e **C**. Depois coloque o Plug pela portinha ao lado (abra o inventário e use-o). A seguir é só acionar o painel ao lado e ligar á força.

Saia e siga até a pota do elevador (entre por ela). Não há sobre-

viventes, recolha o cartão PORT, um DDK (D) e um fuzível, cada um perto de um corpo.

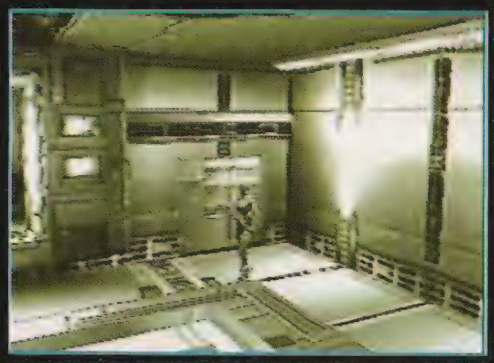


Saia e siga mais uma vez para esta porta (foto). Retorne para a sala onde Rick ficou e lá Regina entregará um disquete que abrirá uma porta no corredor, nesta mesma sala.

Entrando pelo corredor, Rick e Regina avistam um tipo de energia que bloqueia o caminho. Regina diz que é parecida com aquela que foi vista no laboratório do Dr. Kirk. Rick analisa e joga uma moeda, que desaparece. Pouco depois eles se separam , Rick volta para a sala e tentará desligar esta energia. Pegue o DDK (S) no corredor e siga até a sala do raio-X.

Ao invés de entrar por ela, suba pelo duto de ar e quando descer do outro lado, vá para a direita da tela e desligue o laser, ligando-o novamente do outro lado.

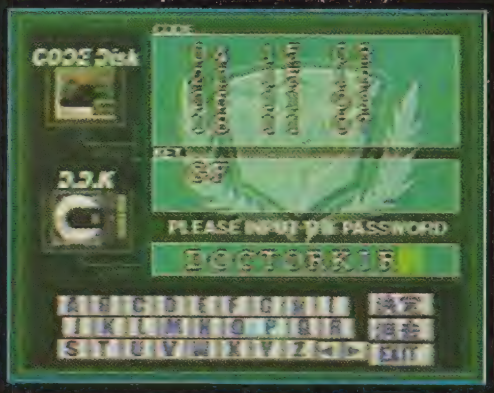
Pegue o frasco na frente da porta e entre.



Dentro da sala você pegará mais um DDK (D) e, ao fundo, do lado direito da tela haverá um dino de cabeça azul fazendo alguma coisa. Acabe com ele para poder pegar mais um fusível. Agora saia da sala e suba pelo duto de ar novamente e, do outro lado, entre na sala do raio-X.

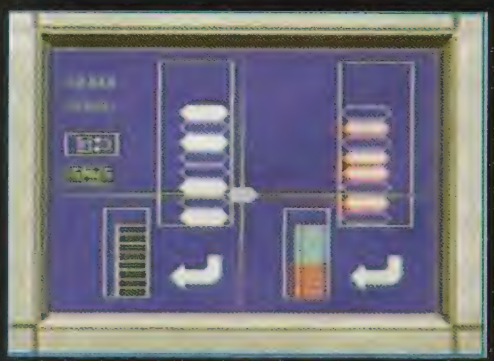
Entrando na sala, siga até o final do caminho para ter acesso a outra porta de password. Aqui você deve digitar **STABILIZER** para passar. No corredor a seguir, você passará por uma câmara de esterilização. No corredor seguinte, siga em linha reta e destranque a porta, volte à porta anterior e siga para o corredor do lado direito.

Haverá duas portas, uma que requer o cartão A, e uma outra no final, com password (foto).



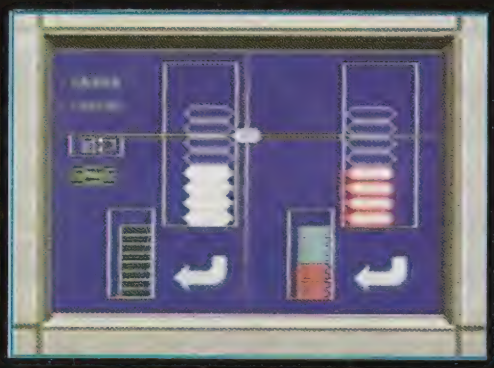
Nesta password você deve digitar **DOCTORKIRK** para ter acesso ao corredor seguinte. No corredor a seguir, você chega em uma nova porta com um painel ao lado. Mexa no painel para ver um código. Marque-o bem e volte até a sala do raio-X.

Dentro da sala do raio-X, vá até esta tela e de cada lado dela, existe um painel. Estando do lado direito da tela, use o cartão (um que está finalizado por **II**), e do lado direito use o outro (foto). Agora você tem acesso para mexer na tela. Um código será necessário, então digite **0392** para ter acesso a mais este puzzle.

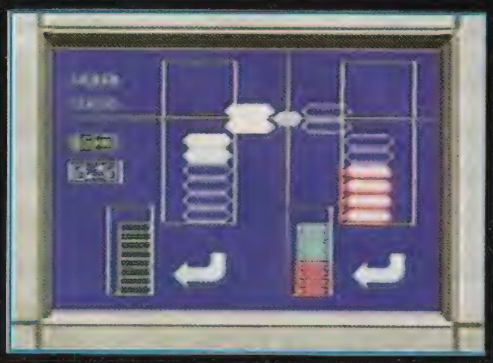


Este é igual àquele que você fez

a um tempo atrás, mas você precisa misturar e igualar cada figura (abaixo dos respectivos desafios). Do lado esquerdo da tela tem duas figuras (abaixo da escrita "Reset"...), escolha a primeira para mexer em figura por figura. Ainda são oito peças, mas para cada imagem. Começando pelo lado esquerdo, deixe igual a figura (lembre-se que o cursor pega de duas em duas peças, lembre-se de apertar ○ ou □ para pegar as peças). Pegue as seguintes peças, seguindo a ordem de baixo para cima, da figura da esquerda (de peças azuis e brancas): **2ª e 3ª, 4ª e 5ª, 2ª e 3ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª.**



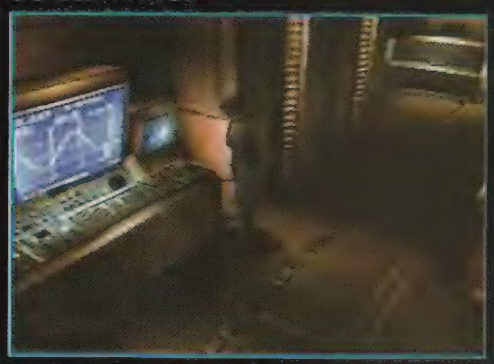
Agora coloque para →, e arrume as peças da figura da direita (de peças azuis e vermelhas): **1ª e 2ª, 6ª e 7ª, 1ª e 2ª, 1ª e 2ª, 5ª e 6ª, 3ª e 4ª, 4ª e 5ª, 4ª e 5ª.** Agora que as peças estão separadas escolha a segunda figura (aquela embaixo da escrita Reset) e pegue duas peças brancas,...



... coloque para → e pegue mais duas peças azuis (da figura da direita) e automaticamente as peças serão trocadas. Repita o esquema, sempre trocando peças brancas pelas azuis, e a codificação vai permitir acesso livre para você.

Agora volte até aquela porta onde o nome do Dr. Kirk foi usado. Encoste neste painel (foto) e abra seu inventário, no menu selecione o cartão **II** (que foi usado no painel a pouco) e a porta se abrirá. Na segunda porta adiante, use o cartão **I** para abri-la. No caminho a seguir você encontra uma caixa (nela há um frasco), agora siga para a porta no final do corredor.

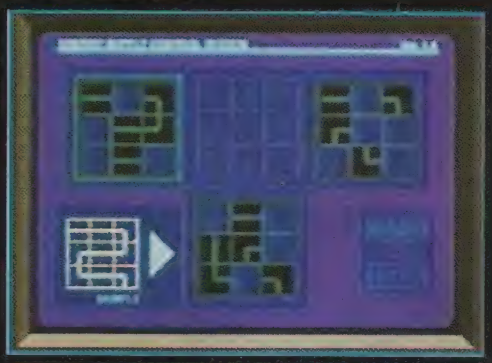
Regina entra em contato dizendo que encontrou o gerador principal Rick diz para ligá-lo. Siga em frente e mexa no painel no meio do caminho (quando a visão ficar distante) para ativar uma plataforma. Ignore a plataforma e entre pela porta no final do caminho.



Desça pelo lance de escadas adiante e pegue cartão B. Vá para o fundo e empurre o armário para pegar um frasco atrás embaixo dele. Suba a escadaria novamente e vire à direita (de Regina).

Suba por aqui (foto) para pegar mais um fusível, desça e contorne a sala....

... entrando por esta porta. Do lado esquerdo haverá uma mulher desmaiada, mas ainda está viva. Mais adiante, há um quadro azul na parede, mexa nele para entrar em mais um puzzle (quebra-cabeça).



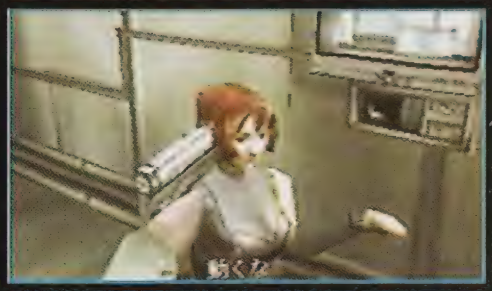
Este é igual ao primeiro que você solucionou, mudando somente a ordem das peças. Selecione a peça do lado esquerdo (□ ou ○) e coloque uma vez para ←, e solte-a (X). Selecione a peça do centro e coloque uma vez para

←, e encaixe-a no quadro abaixo. Agora escolha a do lado direito e encaixe-a direto (não a rotacione), encaixando a do lado esquerdo por último, logicamente.

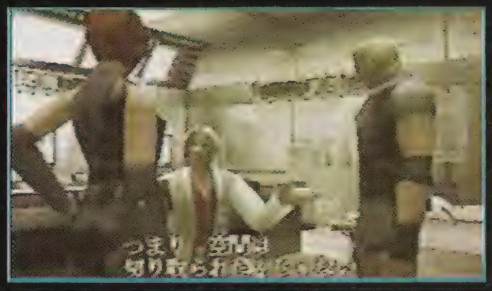
Ao lado há duas E-Box (uma vermelha e outra verde). Em cima da mesa ao lado, mexa na pasta amarela para saber de um código. Vá para o corredor ao fundo da tela e pegue munição especial para a Shotgun. Agora saia da sala e...

... mexa neste computador (foto) rente à porta pela qual acabou de sair. Com a força reativada, o modo de simulação vai entrar em ação, mas não chegará ao fim. Regina fica nervosa, espancando a máquina... O barulho de um disparo será ouvido na sala atrás de você.

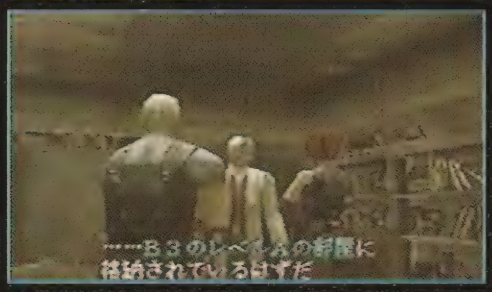
Entre novamente na sala e Regina verá a mulher morta. Examine o corpo para pegar uma carta com um código. Mais ao lado, use aquela máquina de copiar digitais para recolher as que ficaram marcadas com sangue. Vá para o corredor ao fundo da sala e um barulho da porta se abrindo será ouvido.



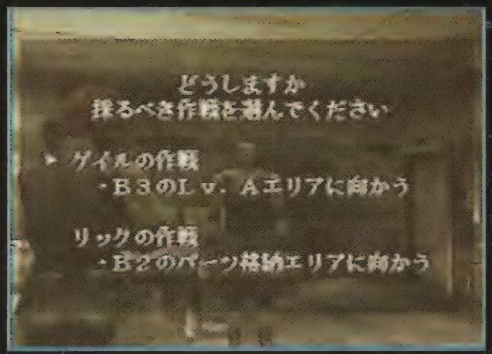
... ela avistará alguém correndo. Quando ela parar diante da porta, entre e siga em frente. Dr. Kirk vai render Regina. Eles começam um bate papo, Regina o diz que estas criações não o levarão a nada. Kirk diz que aí está depositada a maior parte de sua vida, e formando um exército inteligente, não seria mais necessário se preocupar com a morte.



Gail entra na sala, e atira na arma de Kirk, pedindo para Rick vir. Não tendo alternativa, Kirk abre todo o jogo. Ele fala que descobriu um tipo de energia limpa a três anos atrás. Mas esta energia também permite que uma espécie de porta do tempo possa ser aberta para diferentes épocas. Depois de muitos experimentos, ele conseguiu abrir um portal e trazer criaturas de 65 milhões de anos atrás. Gail confirma, mas também haveria grandes problemas. Kirk protesta, tudo estaria sobre seu controle, mas Regina diz que seria uma questão de tempo para os dinossauros começarem a acabar com a população. Depois da comparação entre Deus e Diabo, Gail fala que terá de destruir tudo. Kirk fala que para fechar o portal é necessário destruir o gerador principal, sobrecarregando-o. Mas se a carga for muito forte e não seguir um padrão, um portal maior ainda seria aberto e aí sim grandes problemas surgiriam.



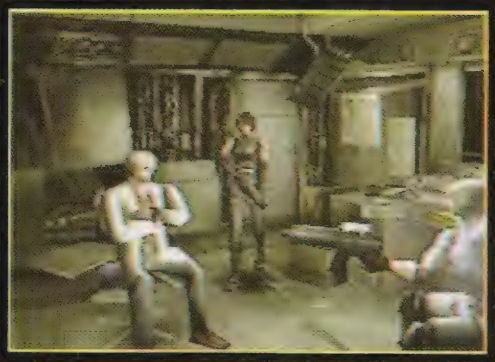
Gail fala que não há problemas em parar o gerador, e Regina pergunta como. Kirk diz que é necessário usar duas peças fundamentais. Gail o força a falar onde estão estas peças (no andar B3, atrás da porta de segurança A) e entrega o cartão A para Regina. Kirk é encaminhado para uma sala ao fundo, então Rick chega todos se programam para seus afazeres.



Gail ficará com o Dr. Kirk, Rick voltará para a sala de controle e Regina se encarregará do resto. Rick fala que o lugar está se infestando de dinossauros, e pede para pegar um CD de programação para caso de emergência. Gail diz que é ridículo, e

que ela deve fazer o que eles conversaram (andar B3, porta de segurança A); mais uma escolha para você fazer.

3º EVENTO, SEGUINDO GAIL...



O mapa mostrará a localização. Quando se mexer, mexa nas caixas do lado esquerdo da tela (à direita de Regina) para pegar um fusível. Entre na saleta, onde está Kirk e Gail, para pegar uma caixa de medkit. Retornando à sala onde teve a sua escolha, entre pela porta que você avistar (no mesmo ponto onde Regina foi rendida). Atravesse a seguir em linha reta e entre pela porta.

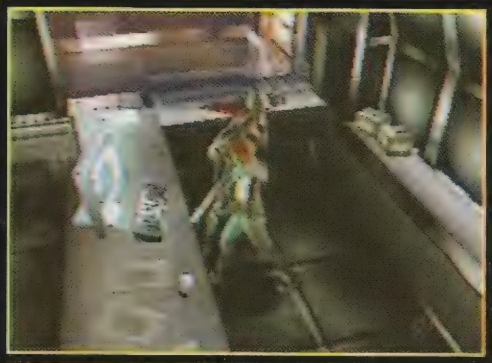
Na sala seguinte, siga para o outro lado e entre por esta porta (foto) ao lado da porta por onde você entrou e encontrou aquela mulher (que Kirk matou). Esta porta é um elevador, você vai sair na sala onde está aquela mulher estourada na parede. Um possível dinossauro pode entrar (livre-se dele!).

Entre por esta porta e siga para o fim do corredor. Para poupar explicações, siga até onde você viu o T-Rex pela última vez (depois que ele levou uma descarga elétrica). ***Obs.:*** Pode haver mais inimigos andando pelo caminho.

Chegando até onde o T-Rex está caído, dê a volta por ele e entre pela porta (onde você viu aqueles dinossauros mais fortes). Siga diretamente para esta porta (foto) ao lado da escada de metal. Aqui dentro, vire à direita e desative o raio laser, entre e ative novamente (caso haja um bicho aí dentro...).

Dentro desta sala (foto), vasculhe bem as prateleiras e você poderá pegar dois fusíveis e munição para a Grenade Launcher. Volte para o outro lado do raio laser e entre pela primeira porta A. Siga direto para o outro lado da sala e entre pela porta do lado direito.

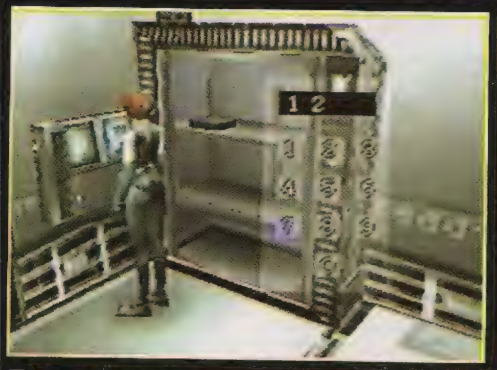
Você entrará em uma sala fria, vá para o elevador do outro lado e suba por ele para chegar numa sala mais fria ainda. Vá para o outro lado desta sala fria e mexa nas pequenas cápsulas ao lado dos cilindros (foto). Elas vão se abrir e você poderá pegar duas peças, o Stabilizer e o Initializer. Desça novamente pelo elevador e faça todo caminho de volta até a sala do elevador (onde está aquela mulher estourada... Tá ficando chato falar isso!).



Chegando até a sala supracitada, siga para a sala de raio-X. Vá até o computador e use o ID (cartão de Identidade) para ter acesso. O código a ser digitado aqui é **78814** (visto naquela pasta onde a mulher foi morta). Você pegou as digitais de Kirk perto da mulher que ele matou, que batem com o código e permite carregar o sistema. Responde "Yes" e quando acabar de mexer no computador, ao sair desta sala, saia pela porta do lado esquerdo. Passando pelo corredor

de esterilização,...

... vire à direita (no corredor seguinte) e entre pela porta de segurança A. Empurre o armário, do lado direito da tela, e você pega mais um fusível. Mexendo no switch escondido aí atrás, você ouve um papo e barulhos. Ignore isso, você não tem o CD de programação que Rick teria lhe dado. Vá para o outro lado da sala e, no final do pequeno corredor, você encontrará uma caixa branca com partes da Grenade Launcher (dê um upgrade).



Para dar um upgrade na Grenade Launcher, vá até aquela porta C, onde apareceu o primeiro raptor azul (que saiu por baixo da grade no chão). Entre na sala e vá para um armário com porta de vidro e insira o código **1281**, e pegue a parte da Shotgun.

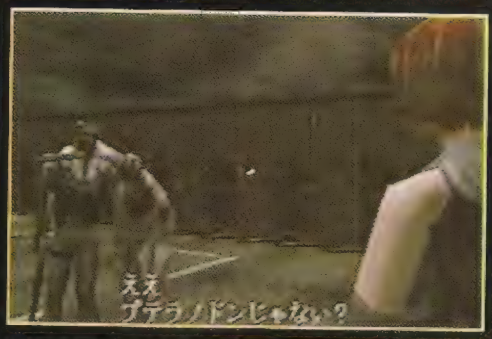
Vá até este computador (rente a porta onde aquela mulher foi morta por Dr. Kirk). O código de simulação se manterá em atividade constante. Vá para a sala do gerador principal (aquela onde você ligou a plataforma no meio do caminho... Lembranças!).

Continuação na estratégia Normal...

==========

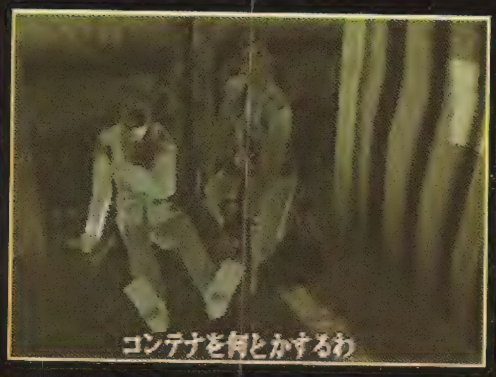
3º EVENTO, SEGUINDO RICK...

Rick lhe entregará um CD de programação que servirá para acessar alguns computadores.

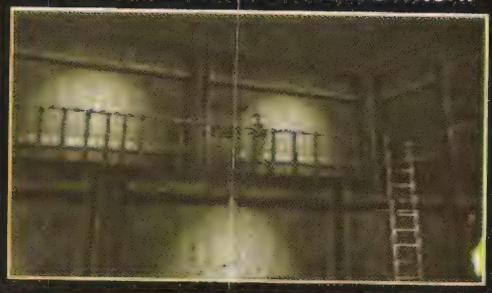


A seguir o mapa mostrará o caminho que você deve seguir e comprir tarefas.

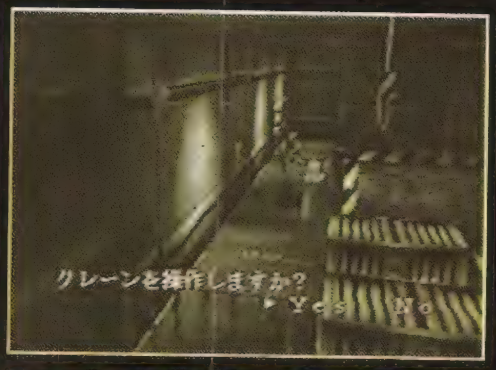
Fazendo o caminho rumo à sala do raio-X, entre por esta porta antes dela (aquela porta de segurança A, perto da porta dupla onde o nome do Dr. Kirk foi usado para entrar...).



Dentro da sala, empurre o armário de metal do lado direito da tela. Atrás dele você encontrará uma caixa de contendo um fusível. Haverá também um switch.



Acionando-o, Regina escutará uma conversação gravada, onde duas pessoas (possivelmnente Dr. Kirk estava presente... logicamente!) que discutem alguma coisa sobre um Stabilizer e um Initializer. Um barulho de uma codificação também está gravado e agora vem a melhor parte!



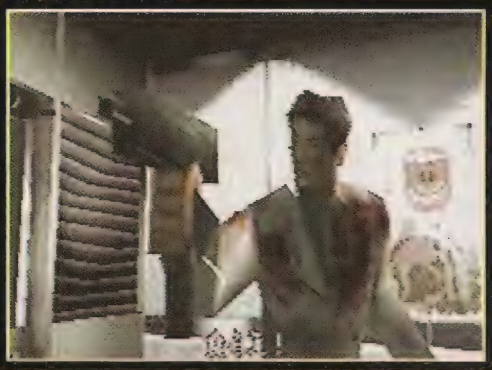
Depois da finalização da gravação, siga para o painel rente à porta (foto), e use o CD que Rick lhe deu a pouco. Este CD permitirá que você entre no sistema.

Seguindo o som que você ouviu naquela gravação, já no finalzinho, você deverá descobrir qual a seqüência que fora seguida. No canto da tela, você verá uma coluna com seis dígitos e um medidor de som que decodificará a seqüência. Os números que você deve escolher são **367204**. Se ainda tiver dúvida na seqüência mencionada por números, confira a seqüência por ordem de comandos. Seu indicador está no centro dos números, então faça a seguinte ordem de direções: →,→,↓,↑,↑ e ↑.

Depois da confirmação da codificação, duas portas se abrirão na parede do lado direito, botando para fora duas peças.

Antes de sair da sala, vá para o lado esquerdo e siga para o final do corredor, para pegar uma caixa branca contendo partes da Grenade Launcher; dê um upgrade e saia da sala, indo em direção à sala do raio-X.

Lá na sala, vá para o computador perto da mulher morta e use o cartão de identidade (ID) para ter acesso.

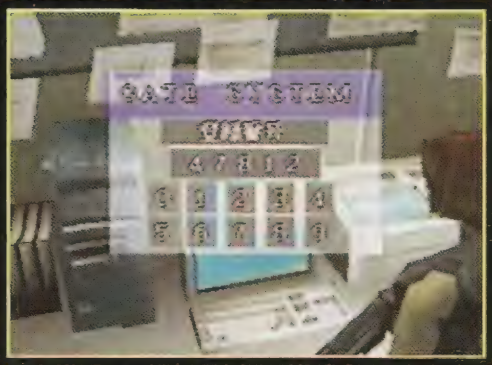


Vão ser pedidos seis dígitos, então digite **78814** (visto naquela pasta onde a mulher foi morta). Como você usou o Finger Print para pegar as digitais do Dr. Kirk, a confirmação do código de acesso será positiva, basta você responder "Yes."

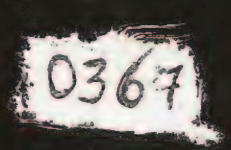
Ao terminar seu manuseio no computador, saia da sala e vá para a sala onde o mapa está indincando, mas antes de entrar naquela sala, vá para a primeira sala deta área, na qual você entrou (de onde saiu o bicho da grade!).

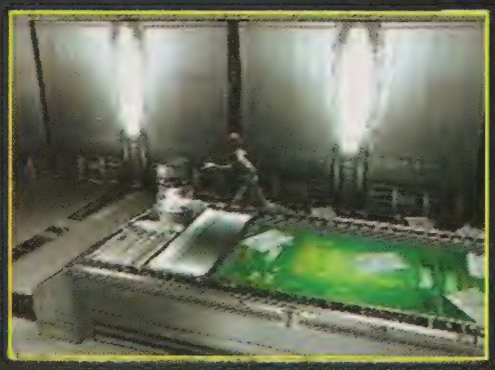
Dentro da sala, siga para o lado direito da tela e você avistará uma enorme máquina (como mostra a foto). Use o CD que Rick lhe deu, para ter acesso à máquina.

Um código de quatro dígitos será pedido, então digite **0204** para que duas pequenas portas laterais se abram na máquina, dando-lhe mais duas peças.



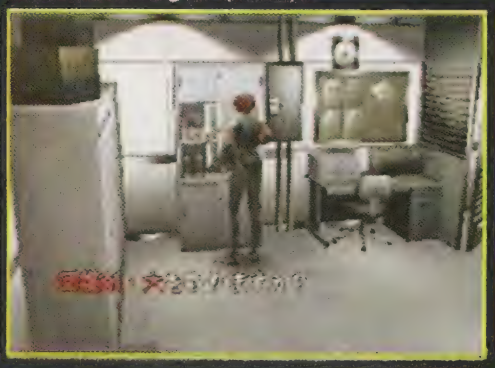
Pegando-as, note que há uma mesa verde cheia de papéis em cima (foto). Ficando de frente para ela, vá pelo lado esquerdo (de Regina) e use o CD que Rick lhe deu num pequeno painel. Mais uma seqüência vai ser mostrada, aqui você deve digitar **0367**,...





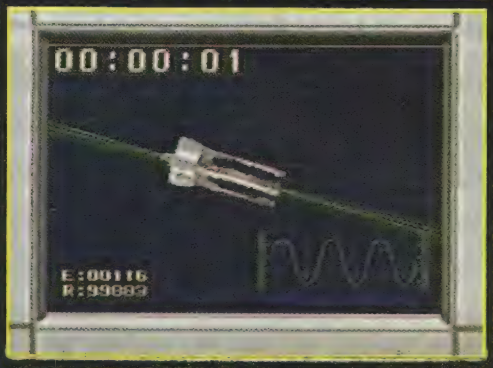
... para que um compartimento seja aberto na extremidade da mesa (foto). Pegando esta peça, saia da sala e siga para a outra sala mostrada no mapa.

Ao entrar na sala, siga para o lado direito e entre pela porta no canto da tela. A porta de segurança level A, e você poderá entrar por ela graças ao cartão. Neste outro lado da sala, siga para a outra extremidade e localize este lugar (foto).



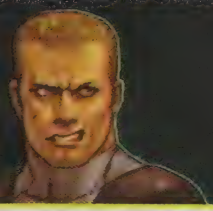
Fique na mesma posição como mostrada na foto acima, e use o CD novamente para abrir a pequena porta e pegar mais uma peça. Agora que você está com todas as partes, é hora de montar o Stabilizer e o Initializer.

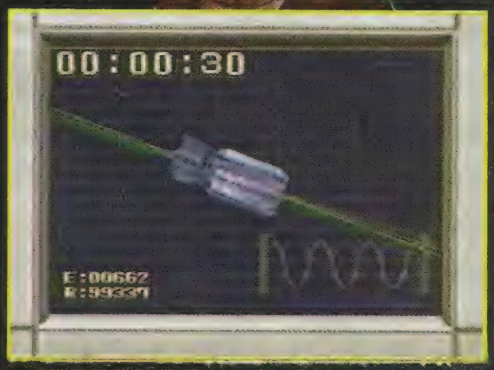
Dentro desta mesma sala há um grande computador (foto). Aproxime-se dele e use novamente o CD para ter acesso.



Um pequeno puzzle vai ser iniciado, ele é bem simples mas exigirá muito reflexo e paciência. Primeiro você terá de montar o Stabilizer, começando com uma pequena peça. Existe uma linha verde (simulação de direção) que funcionará como uma régua para que você consiga encaixar. Durante a ação, as demais peças virão de uma direção (que pode variar conforme erros consecutivos). Quando a peça aparecer na tela, vindo de encontro a peça no meio, rotacione a peça de forma que ela fique numa posição perfeita para o encaixe da peça.

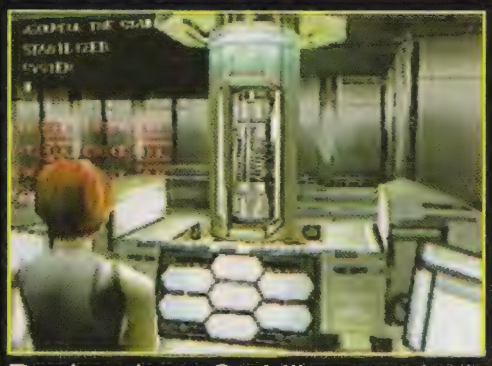
Além da peça que você rotaciona, virão mais duas para formar o Stabilizer. Encaixando todas as peças, aparecerá a mensagem na tela confirmando. A seguir, você terá de montar o Initializer.





Este segue o mesmo esquema do anterior, podendo variar de velocidade com que as peças aparecem na tela. Além da peça quevocê move, haverá mais duas para serem encaixadas. ***Obs.:*** Você deve conseguir montar o Stabilizer e o Initializer seguidos, pois se concluir o primeiro e errar na conclusão do segundo, você terá de fazer tudo de novo. A sensibilidade na hora de rotacionar as peças muda muito, se você permanecer numa mesma direção, a velocidade aumentará e a peça girará rapidamente.

Conseguindo montar as duas peças, é hora de retirá-las do jeito que você formou no computador, mas isso é muito mais simples do que parece agora, é só retirar as peças (Regina faz isso sozinha).



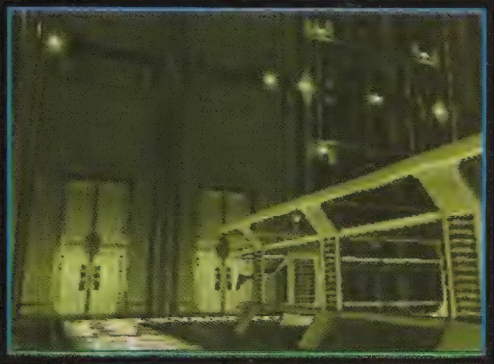
Regina tira o Stabilizer e o Initializer, estes prontos para serem usados. Depois disso, saia da sala e siga para...

... o computador de simulação (aquele rente à porta onde Dr. Kirk matou aquela mulher...). Depois que você inseriu o código no computador na sala do raio-X, e confirmado com as digitais do doutor, o sistema de similação será iniciado.

Continuação na estratégia Normal...

==========

Estratégia Normal

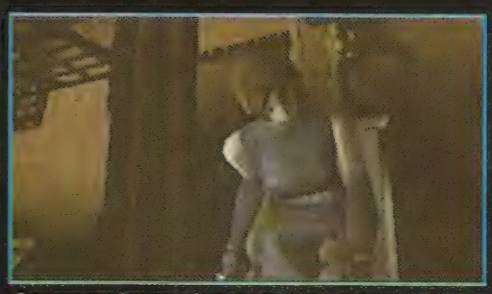


Volte para a área do gerador principal (foto) e siga para o lado direito perto destas duas portas, como mostra a foto acima, e você poderá descer pelo elevador.

Na parte de baixo, siga caminho adiante e, depois que cruzar o rápido lance de escadas, abra o compartimento para colocar o Initializer. Feito isso, siga para o final do caminho, onde você encontra um computador (foto) e uma caixa contendo um fisível. Acione o omputador, ativando a simulação, e volte novamente pelo elevador.

Chegando no andar de cima, fique de costas para a porta por onde você entrou e ande até chegar na divisa de caminhos. Você chegará em outro computador (foto), abra o compartimento no canto e use o Stabilizer.

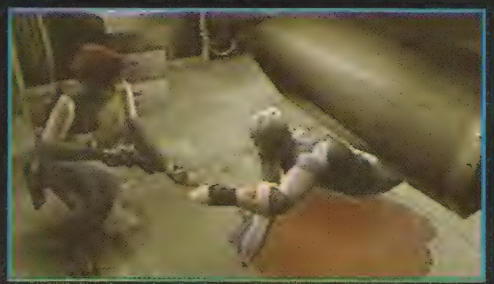
A seguir, acione o computador ao lado para iniciar a função da enorme máquina.



A seguir, acione o computador ao lado para iniciar a função da enorme máquina. Tudo vai começar a tremer durante a atividade do computador. Regina sai correndo e chega até outro painel, Rick entra em contato dando informações. Regina baixa a alavanca, iniciando a sobrecarga.

Na sala em que Gail vigia Dr. Kirk, tudo começa a tremer. Gail salva Kirk de ser esmagado por um tubo, mas Kirk não ajuda Gail, que levou a pior, e tenta fugir. Mesmo ferido, Gail joga um rastreador.

Controlando Regina, siga para a sala onde Gail está. Ao chegar lá,...

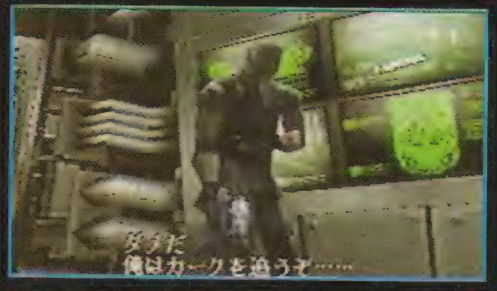


... ele entrega o rastreador para Regina (no inventário, selecione-

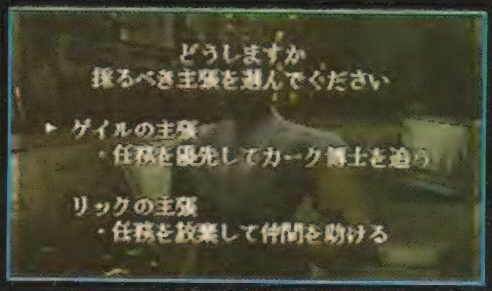
o e o use para ver a localização de Kirk). Regina levará Gail até a sala onde está Rick.

Chegando na sala, Rick está tentando desligar aquela força que bloqueia o corredor. Quando Gail e Regina chegam, ele pergunta o que aconteceu, Regina apenas diz que Kirk fugiu. Indignado, Rick tenta mais uma vez e consegue desativar a força.

Rick então fala para todos irem embora agora, Regina então pergunta sobre o que se deve fazer em relação a Dr. Kirk. Meio fulo da vida, Rick diz apenas que é um milagre eles estarem vivos até agora.



que vai atrás de Kirk enquanto os outros (Rick e Regina) se preparam. Rick diz ir atrás de Kirk no estado em que ele se encontra é suicídio.



Uma última decisão deve ser tomada agora, mas ainda haverá mais escolhas pela frente. Escolhendo a primeira opção, você auxilia Gail que vai atrás de Dr. Kirk. Gail pede apenas 30 minutos e, se ele não chegar neste meio tempo, podem partir sem ele. A segunda opção é Rick pedindo para Regina fazer alguma coisa para impedir Gail de se matar.

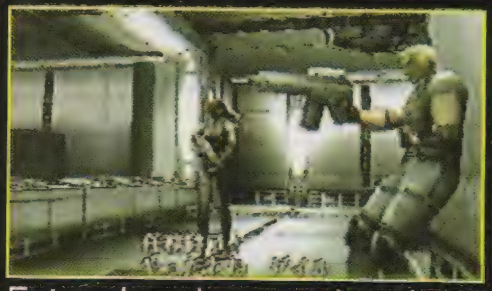
ESCOLHA SEU FINAL...

Antes de você acompanhar o restante da estratégia a seguir, você ainda terá de fazer mais três escolhas, sendo cada uma um tipo de final diferente. Listaremos aqui os três tipos de finais possíveis, então é só você escolher qual das alternativas pretende escolher e ir em frente. Sendo assim, veja a estratégia para depois escolher uma e seguí-la.

4º EVENTO, SEGUINDO GAIL... (1º FINAL)

Antes de sair, Gail fala que Dr. Kirk deve estar na sala do Stabilizer. O mapa mostra onde você deve ir, sendo assim... Vamos lá! Saia da sala pela porta que dá acesso até a sala onde tem aquela mulher estourada na parede! Vá até o outro lado da sala e entre pela porta dupla...

... seguindo pelo corredor a seguir. Siga para a escada, subindo pelo duto de ventilação (foto), descendo do outro lado (não, você vai ficar brincando lá dentro, uuuuuuuuuuudããã!). Ao descer, vá rapidamente para o lado direito da tela, evitando possíveis dinossauros.



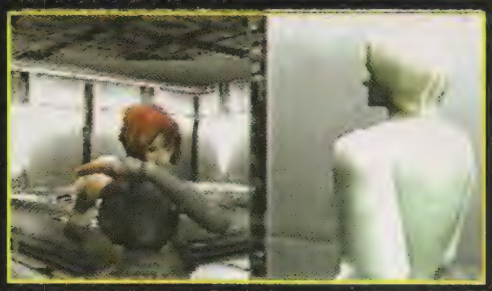
Entrando pela porta da sala indicada no mapa, Regina avistará Gail e Dr. Kirk, que está na mira. Kirk não estando muito avontade, fala e niguém quer saber de sua opinião no momento. Gail está machucado demais e quase sem forças. Quando Regina fala para irem embora, Gail pede para ela entregar alguns Discos contendco informações e dados sobre a energia e tudo mais que Kirk desenvolveu, para o governo.

Kirk então fala que já suspeitava que tudo se tratava de um roubo

que o governo pretendia. Regina fala que não acredita, então Gail revela o verdadeiro motivo da missão, além de esplicar o tal "acidente" que supostamete matou Kirk a três anos atrás, foi tudo uma armação para o cientista se safar e trabalhar secretamente no seu invento. Tom, que infiltrou-se como cientista, estava desviando informações secretas para o governo, que soube do desenvolvimento de armas biológicas. O governo aproveitou as mortes que ocorreram na ilha para mandar um pequeno grupo, secretamente enviado (ou seja, eles...) para "capturar" Dr. kirk e força-lo a trabalhar para o governo, aperfeiçoando seu invento. Kirk diz já ter suspeitado disso tudo, devido a insistência com que Gail o procurava. Regina fica cheia de dúvidas, e pergunta porque Gail fez isso, ele apenas responde que estava cumprindo ordens, fazendo seu trabalho.

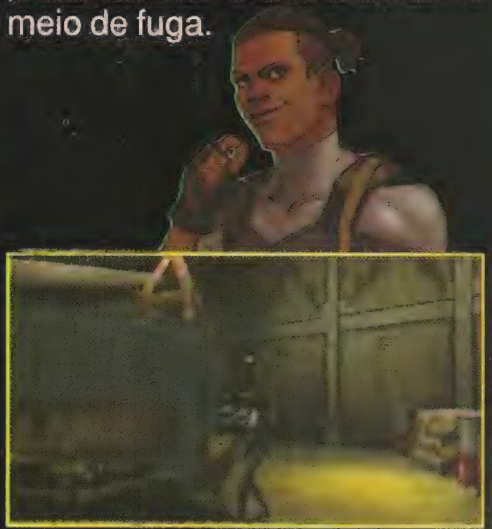
Depois de mais alguns pequenos detalhes, Gail começa a perder suas forças, ficando apenas encostado na parede.

Kirk fala que seria uma boa todos, incluindo ele, irem embora. Regina então fala para partirem o quanto antes, tocando no ombro de Gail... que apenas cai morto no chão.



Kirk aproveita para desabafar, levando um murro na boca que Regina manda; em seguida ela fala para irem. Agora os dois partem para a sala onde está Rick.

Chegando até a sala onde Rick estava qguardando, ele percebe que Regina e Kirk entram, e quando ele pergunta por Gail, Regina apenas balança a cabeça negativamente. Rick fica calado por algun segundos e depois fala "vamos embora!" Ele levará Kirk até as docas, onde pretende usar o Overcraft como meio de fuga.



Siga-o, e no caminho, no segundo corredor para ser mais exato, você encontrará um frasco. Ao sair do corredor, Regina escutará um barulho que chama a sua atenção. Ela vai com a arma empunhada averiguar.

Mais adiante, você avista duas portas, sendo uma sanfonada (aquelas que você vê em barzinhos, padarias e tudo mais...); entre pela pequena ao lado da porta sanfonada.

Entrando pela porta, pinta uma "cena", e em seguida todos estão de partida. Durnate o caminho, uma pequena onde levanta o barco (barco? Ah, deixa pra lá...), quando Rick olha para trás,...

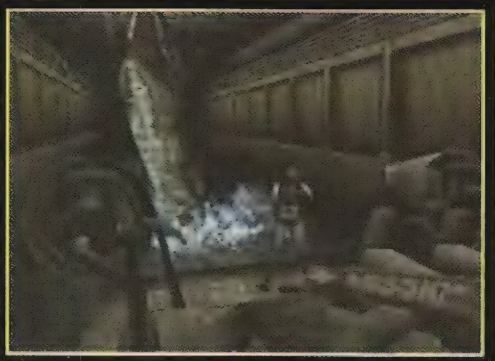
... jorros de água aparecem sem mais nem menos, quer dizer, há algo atrás deles (tão explicativa esta revista, não?).

Regina fala que vai resolver o assunto, mas Rick fala para ela

pegar uma caixa atrás da cadeira dele. Nesta caixa você pega um fusível e munições para a Grenade Launcher. Antes de sair, vá para perto de Dr. Kirk para fuçar uma **E-Box**.

Depois de fazer o que tinha de fazer, saia com a Grenade Launcher equipada e o T-Rex vai se levantar da água, tentando pegar Regina.

Agora é hora do "vai ou já era!" Estando o a Grenade Launcher equipada, espere o T-Rex começar a se aproximar, para então um tiro, depois que ele perder um pouco de sangue, ele irá investir outro ataque, dê mais um tiro, e no terceiro ataque dê mais um tiro.



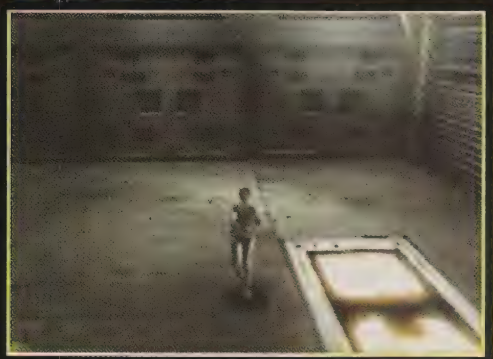
Depois do terceiro tiro, entre no seu inventário imediatamente para recarregar a Grenade Launcher (depois de três tiros, Regina recarrega a arma, dando um grande espaço para o T-Rex abocanhá-la!), apena equipe a munição novamente e repita o esquema descrito acima para dar um atraso de vida ao pequeno.

A seguir, o bicho parte para um ataque final contra Regina, é então que Rick usa o míssil para detonar uma... Epa! Não vamos estragar o final, certo?

==========

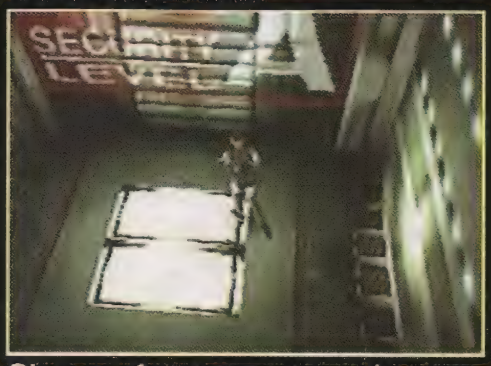
(2º FINAL)

Antes de sair, Gail fala que Dr. Kirk deve estar na sala do Stabilizer. O mapa vai mostrar para onde você deve ir. Saia da sala pelo porta que dá acesso até a sala onde tem aquela mulher estourada na parede! Entre pela porta mais adiante, depois do corpo da mulher.



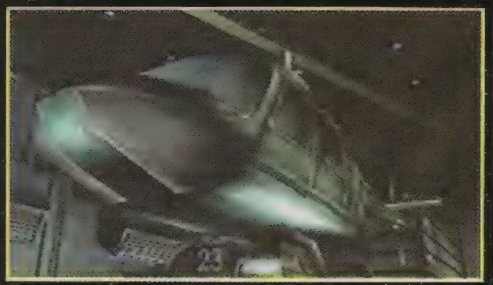
No corredor a seguir, siga para onde o T-Rex estava caído (lembra quando ele tomou um choque e caiu de lado?). Passando pela área onde o bichão "deveria" estar, siga para a porta do outro lado. Passando por mais uma sala de Save,...

... entre pela outra porta, depois das caixas **E-Boxes**, e siga para esta porta sanfonada ao lado da escada de metal.



Siga em frente e entre pela grande porta de segurança level A (foto). Ela dará acesso até um lugar com uma cabine móvel, que serve para levar carga e coisas assim.

Entre na cabine para poder chegar até o outro lado. Entre pela pequena porta (foto), e do outro lado,...



... indo mais adiante, você encontra um heliporto e um helicóptero pronto para partir.

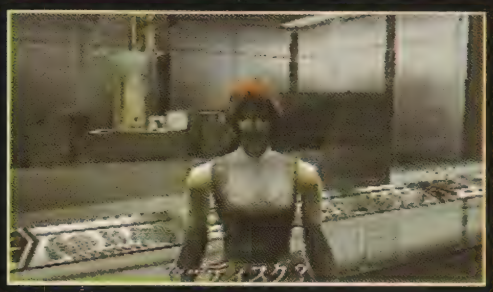
Agora que encontrou o meio de fuga, volte até a plataforma móvel e, usando a cabine para poder chegar até o outro lado, entre por esta grande porta ao lado da pequena, com uma luz acessa (foto).

Na área a seguir, suba na outra plataforma e, do outro lado, siga para o final do caminho para pegar uma caixa contendo um frasco. Entre pela pequena porta perto da plataforma e...

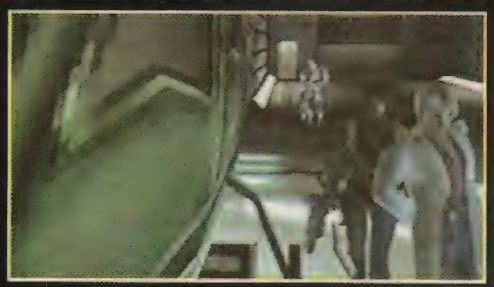
... você chegará até este corredor (foto). Suba o lance de escadas na entrada ao lado do corredor e siga até chegar na entrada do duto de ventilação.

Use o duto para chegar até a sala que o mapa está indicando. Ao descer do outro lado, siga para o lado esquerdo (de Regina) rapidamente para evitar possíveis encontros desagradáveis!

Dentro da sala, Gail estará com Kirk em sua mira. Regina comunica que encontrou um heliporto, e assim poderão sair mais rápido.



Gail olha para Kirk e agradece pelo Disco que ele lhe deu. Regina apenas olha para Gail e pensa "Disco?", não sabendo o que Gail quis dizer com isso.



Eles parte e Regina leva Kirk, enquanto Gail os seguem, quase se arrastando.. Depois disso, ela entra em contato com Rick, comunicando-lhe que Gail e Kirk estão salvos no helicóptero.

Retomando o controle sobre Regina, pegue a caixa branca perto do helicóptero. Com ela você pega um fusível e munições para a Grenade Launcher.

Ao fundo, você encontra uma **E-Box** e mais um frasco. Recarregue seu life, equipe a Grenade Launcher (carregada) e volte até a porta por onde você chegou ao heliporto.

Do outro lado, Regina irá de plataforma até o outro lado para pegar Rick, que veio acompanhado (e bem acompanhado!).

Regina procura apressar Rick o

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

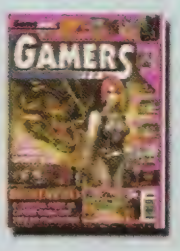
Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90


Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

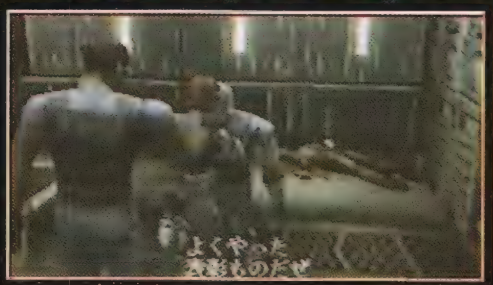
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

quanto antes, para irem embora. O T-Rex fica preso por alguns instantes na porta, livrando-se pouco depois da que Regina e Rick vão embora. O bichão vai atrás deles e aí entra você novamente. Esteja com a Grenafel Launcher enquipada e carregada. Quando o T-Rex estiver se aproximando, dê um tiro, quando ele estiver chegando novamente, mais um tiro.

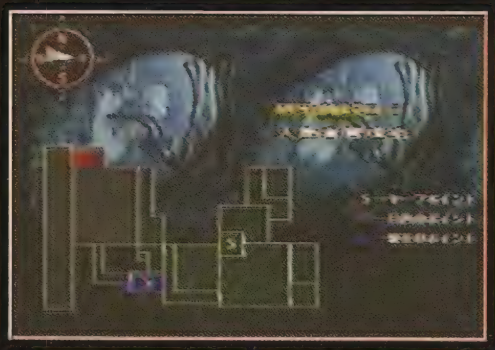
Depois do terceiro tiro, entre no inventário e recarregue sua arma, evitando que Regina recarregue-a durante a perseguição, dando tempo do bicho chegar e acabar com ela. Dê mais alguns três tiros que ele ficará para trás! Depois que os dois desembarcarem da plataforma, eles partem para uma fuga ousada e ariscada que você confere com seus próprios olhos!

==========

4º EVENTO, SEGUINDO RICK... (3º FINAL)

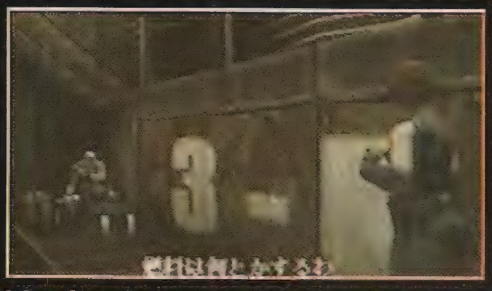


Rick pede para você fazer alguma coisa, antes que Gail se mate indo atrás de Kirk, no estado em que se encontra. Regina chama Gail, dando-lhe um soco, fazendo com ele desmaie. Rick agradece e leva o corpo de Gail para as docas.



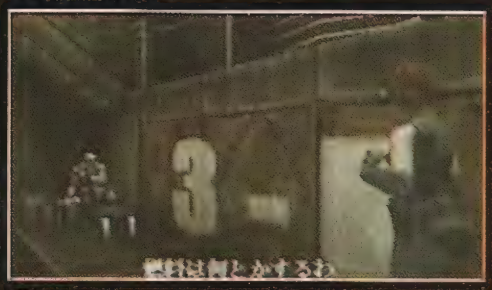
O mapa vai indicar para onde você deve seguir. Siga Rick pelo corredor no qual ele entrou com Gail no ombro.

No corredor seguinte você encontra uma caixa contendo um frasco, do outro lado da porta, depois de pegar a caixa, você chega até as docas. Siga pelo caminho do lado esquerdo (da tela) e durante o caminho você pegará mais uma caixa contendo mais um frasco. Haverá tanques com a parte de baixo avermelhada (foto). Estes tanques contém combustível.

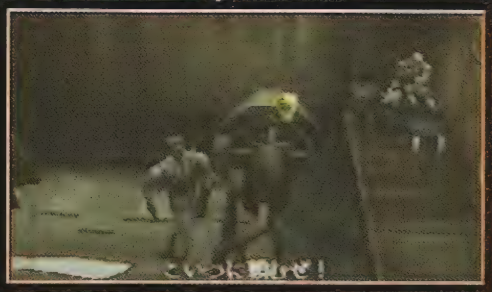


Você vai chegar até duas portas, sendo uma delas sanfonada. Entre pela pequena porta e você verá Rick mexendo o Overcraft. Antes de descer pela escada, siga para o lado esquerdo da tela (o lado direito de Regina) e suba pela escada.

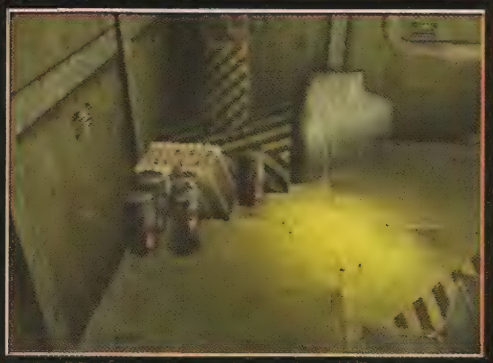
No final do caminho você encontrará uma **E-Box**, mexa nela e pegue os itens dela, se achar necessário. Desça o lance de escadas, do lado direito da tela (esquerdo de Regina) para falar com Rick.



Ele estava examinando as condições do Overcraft, mas o mesmo está sem gasolina.



Rick então pede para Regina encher um garrafão com gasolina, jogando o garrafão. O mapa vai mostrar onde você pode pegar gasolina.



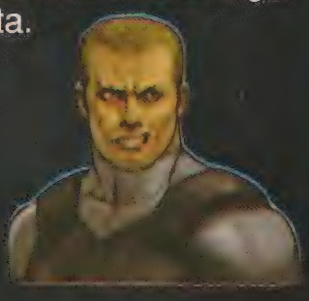
Suba pela escada e saia pela porta. Lembra dos tanques com a pate de baixo avermelhada que mencionamos? Ok, então

vá até eles e abra seu inventário, selecionando o garrafão, e usando-o, para que Regina pegue gasolina.

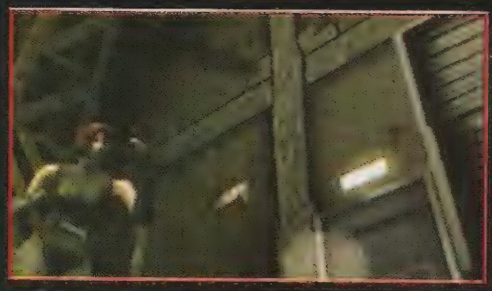
Pegando a gasosa, volte para onde Rick e Gail estão. Regina jogará o garrafão para Rick encher o tanque, mas algo não muito agradável vai pintar.

Tudo começa a tremer, indicando que o T-Rex despertou de seu sono. Enquanto Rick faz os preparativos para a partida, Regina se encarrega de atrasar o T-Rex (grande novidade...).

Antes de partir, Rick joga uma caixa branca contendo um fusível e munições para Grenade Launcher. Equipe a arma citada e carregue-a, saindo em seguida pela porta.



O T-Rex vai fazer sua "entrada", e Regina apenas olha assustada. O bicho vai atrás dela, derrubando tudo.



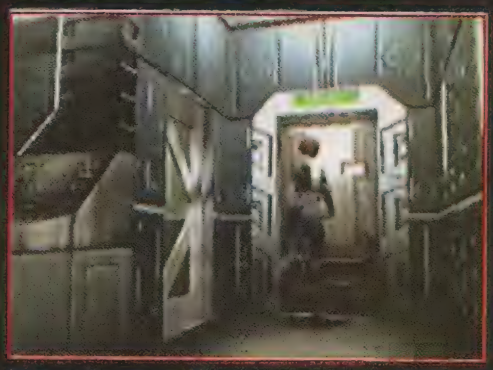
Para evitar que haja problemas com Rick e Gail, ela procura afastar o T-Rex para longe da porta.

Fique dando voltas ao redor da da localidade. Quando você passar perto de alguns tanques de gasolina, vai aparecer o desenho da arma inscrito "**FIRE**". Quando isso acontecer, pare e atire.

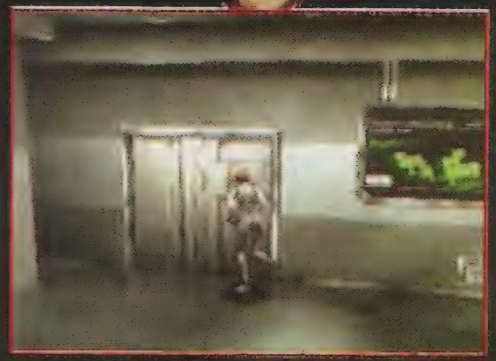
Regina acertará o T-Rex, sendo que na verdade ela tenta atingir os tanques de gasolina (será mesmo isso? Bem, continuando...). Ao invés de ficar parando para atirar no T-Rex, continue correndo ao redor e só atire quando aparecer o desenho da arma. Agüentando por alguns instantes, Rick vai pintar e... Isso já é o final, sem dúvida um dos mais emocionantes. E como já vimos até criar calo nos olhos, divirta-se!

==========

(2º FINAL, MUDANÇA DE PLANOS.!)

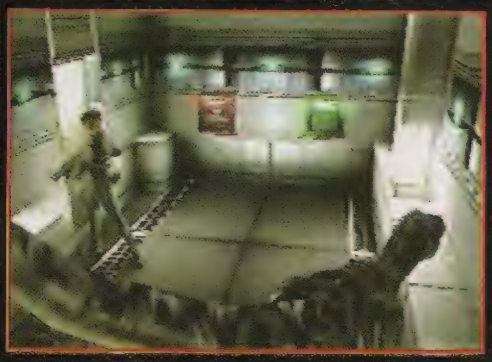


Depois que Regina deter Gail, e Rick levá-lo para as docas, ao invés de seguir Rick, saia pela porta (foto) para chegar até a sala onde há aquela bendita mulher estourada na parede, aleluia para quem conseguiu fazer este estrago naquela mulher e... Ops! Desculpe, he ,he... Foi o stress criando efeito!

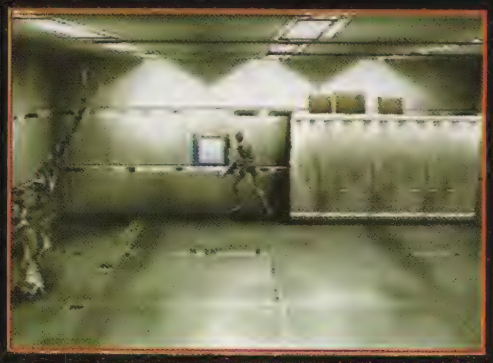


Bem, continuando.... quando estiver na sala com aquela mulher, entre pela porta dupla do outro lado. No corredor aseguir, suba pela escadaria e de lá....

... suba pelo duto de ar aberto (foto). Quando descer do outro lado, siga para o lado esquerdo da tela (direita de Regina).



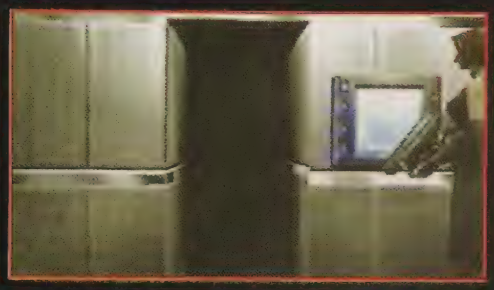
Entre pela porta perto das **E-Boxes** (foto), tomando cuidado para não ser pego pelos bichos que podem estar rondando o lugar (caso você não tenha acabado com eles).



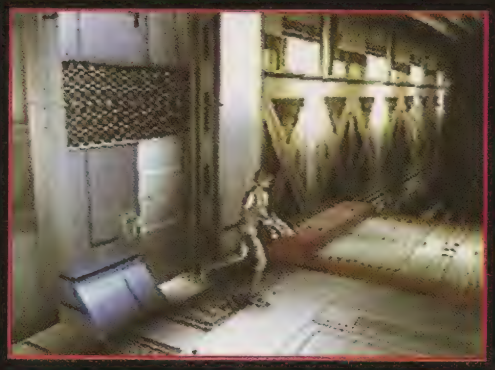
Pode haver um outro bicho dentro do quarto, então siga diretamente para o painel ao lado dos armários de metal (foto), acessando-o.

Pegue papel e caneta e tome nota das letras que aparecem, pois como você já deve ter notado, aqui é mais um joguinho da memória visto no começo. O esquema ainda continua o mesmo, algumas letras vão se mostrar, tentando enganar você. Anotando todas as letras que aparecerem, em seguida você terá de digitá-las na ordem em que elas apareceram.

Depois de digitar todas as letras que aparecem durante uma seqüência, escolha a opção "**OK**" para que a máquina veja se o código é compatível. Se sim, você ainda terá que passar por mais três testes deste. Algumas letras vão virar em dupla, sendo que apenas uma estará exposta para ser marcada. Outras vezes todas as letras podem virar juntas, então espere elas desvirarem e anote a que se atrasar. Conseguindo passar pelos quatro desafios,...



... uma porta secreta se revelará (é assim que Dr. Kirk se move tão rápido de um lugar para o outro). Entre por este caminho e você vai chegar até um lugar com uma cabine móvel, que transporta carga.



Ao lado haverá uma grande porta, ignore-a! Vá para a cabine e, descendo do outro lado, entre pela pequena porta para chegar ao heliporto (para maiores esclarecimentos, use aquele rastreador para saber o que vai acontecer...).

Ao entrar pela porta, Regina avistará Dr. kirk se preparando para sair fora de helicóptero (cara esperto!). Regina aproxima-se sorrateiramente com a arma empunhada, mas o comunicador dela toca, chamando a atenção de Kirk. Além de ser uma ruivinha bem psiusuda, ela é bem rápida, nocauteando Kirk com um chute!

Regina apenas ouve o que está acontecendo, Rick está muito preocupado com alguma coisa (já dá para imaginar, né?). Depois Rick pergunta onde ela está, Regina diz que pegou Dr. Kirk e que ele pretendia fugir. Rick fica meio sem graça, então ele fala que ja está indo.. Regi

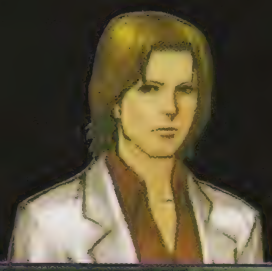
na terá de ir buscá-lo do outro lado.

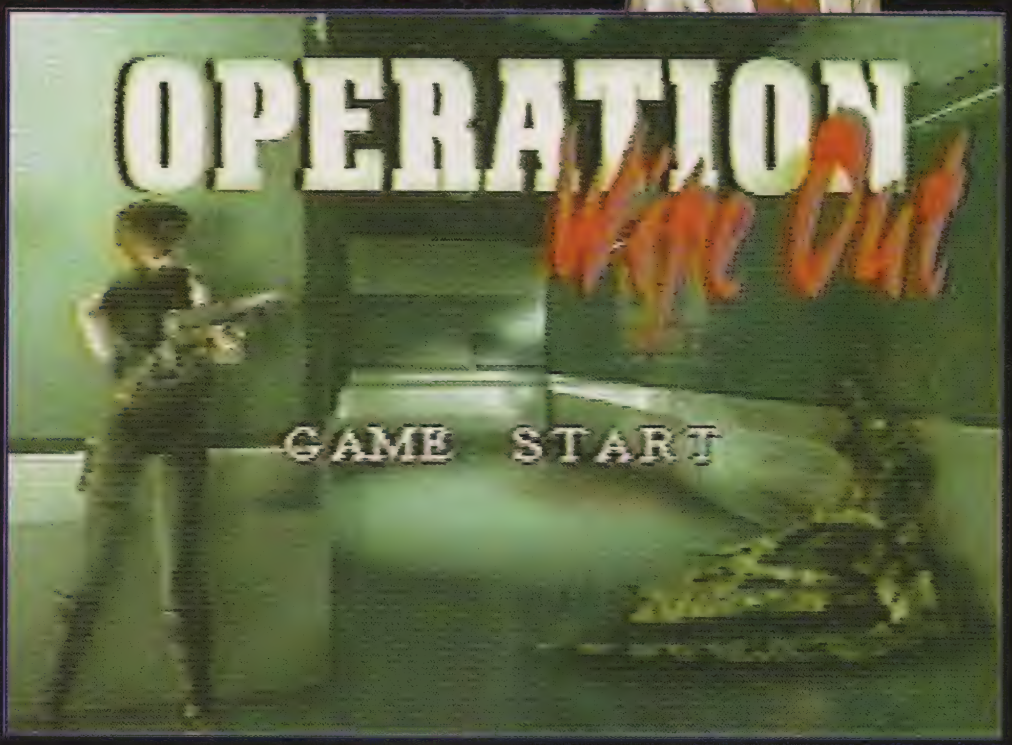
Pegue a caixa branca, contendo um fusível e munições para Grenade Launcher. Ao fundo, você encontrará uma **E-Box** e uma caixa contendo um frasco. Recarregue seu life, equipe a Grenade Launcher (carregada) e volte até a porta por onde você entrou.

Do outro lado, Regina entrará na cabine e voltará para o outro lado, onde encontrará Rick e Gail vindo às pressas (não seria mais fácil os dois fugirem de Overcraft, enquanto Regina e Kirk vão de helicóptero? Isso sim é que é uma mudança de planos, não?). O motivo da correria está logo atrás deles. O T-Rex tenta entrar, mas acaba ficando preso na porta, temporariamente. Regina procura apressar Rick para saírem dalí o quanto antes.

Quando eles vão embora, o bichão vai atrás deles e aí é a sua deixa. Equipe a Grenafel Launcher e carregue-a. Quando o T-Rex estiver se aproximando, dê um tiro, quando ele estiver chegando novamente, mais um tiro.

Depois do terceiro tiro, entre no inventário e recarregue sua arma, evitando que Regina recarregue-a durante a perseguição, dando tempo do bicho chegar e acabar com ela. Dê mais alguns três tiros que ele ficará para trás! Depois que os dois desembarcarem da plataforma... Não, agora fica por sua conta!

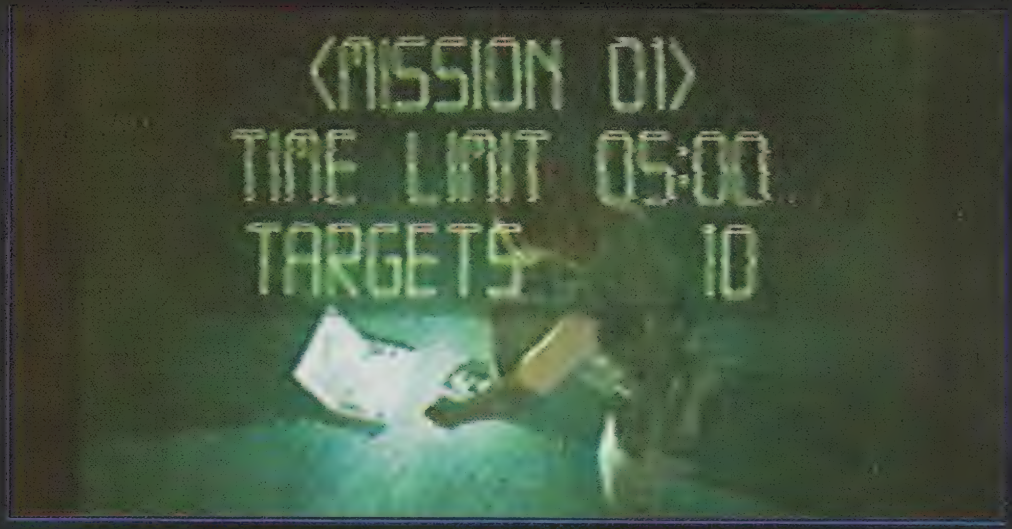




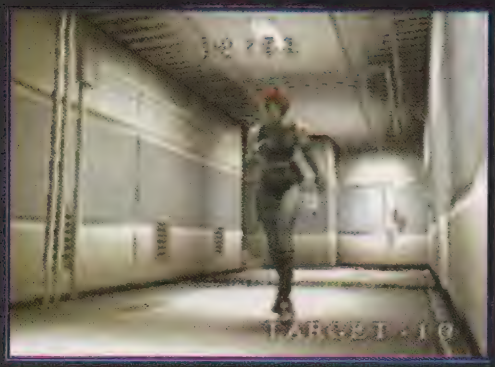
OPERAÇÃO "WIPE OUT"

Com a conclusão da missão Dr. Kirk, toda sua capacidade vai ser testada em uma nova operação onde o tempo é seu pior inimigo, a Operação Wipe Out. Esta opção se disponibiliza depois que você finalizar o game, então dê loading em cima do save e escolha a missão Wip Out. Nela seu objetivo é exterminar todos os dinossauros encontrados no caminho.

Você contará com muitíssima pouca munição, obrigando-o a usar somente o necessário e de forma que nenhum tiro seja dispendiçado. Em outras palavras, você terá de fazer tudo praticamente "perfeito", usando criatividade e muita paciência, além de estar com um ótimo controle sobre Regina. Além da pouca quantidade de munição, você ainda terá de exterminar todos os dinossauros no tempo limite e retornar ao ponto de partida para que cada missão seja concluída.

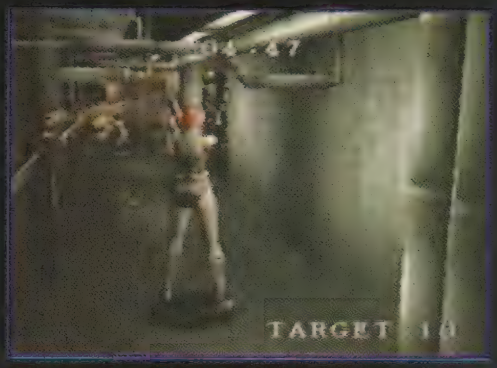


1º ALVO



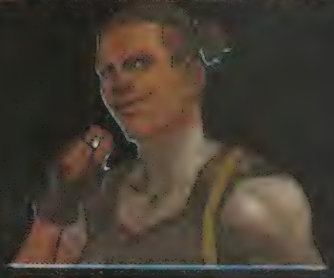
A primeira missão terá início saindo do pé da escada no andar abaixo da sala de controle. Como o tempo é essencial, abra seu inventário e carregue sua Handgun com o segundo tipo de munição, que causa mais danos. Depois equipe a Shotgun e carregue-a com dardos tranqüilizantes (segundo ou terceiro tipo de munição, o último é veneno). Siga para a porta no final do corredor e prepare-se.

Do outro lado da porta, vire para o lado esquerdo (ou lado direito de Regina) e entre por esta porta.



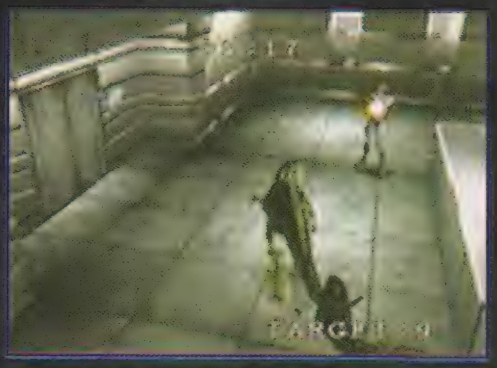
Equipe a Handgun novamente e comece a atirar no dino bem mais adiante. Quando ele começar a correr para cima de você, espere ele chegar perto.

Então faça uma rápida troca de armas, equipando a Shotgun, e dê dois tiros seguidos para que ele caia no sono. Antes que ele caia, troque a arma novamente e acabe com o bicho que vai estar caindo e levando bala sem reação.



2º & 3º ALVO

Volte pela porta e entre na sala do lado direito (foto), preparando-se para encarar dois dinossauros de uma vez.



Entre no inventário e recarregue sua Shotgun com o segundo tipo de tranqüilizante (dependendo do qual você equipou anteriormente). Equipe novamente a Handgun e prepare-se para mostrar um pouco de habilidade.

O segredo nesta parte é ser rápido (um tanto óbvio, não?). Dê três tiros em qualquer um dos bichos que estiverem perto de você e dê a volta no balcão para que eles não consigam atacá-lo com facilidade. Procure os locais onde a câmera de visão é mais enfocada, permitindo uma boa visão do espaço e de Regina.

Tente sempre manter o ritmo de ataque, três tiros e fique em movimento. Livrando-se de um dos bichos, acabar com o último passa a ser moleza. Evite apenas ficar fugindo ou encurralando-se nos cantos. Lembre-se que o tempo é essencial. Acabando com mais estes dois alvos, entre pela porta ao lado de Regina (foto). ***Obs.:*** Caso sofra algum dano, você contará apenas com dois medkits e duas caixas de curativos (para estancar os ferimentos).

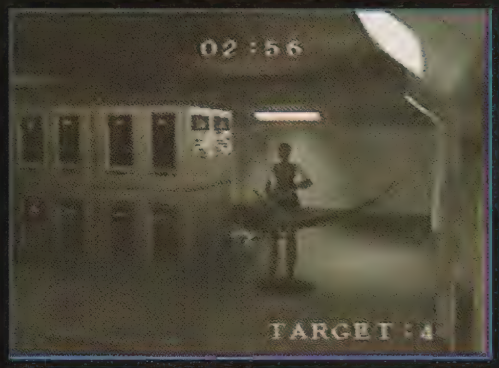
4º & 5º ALVO

No corredor, siga rapidamente para frente e você estará protegido atrás da grade de laser (foto). Equipe a Handgun e recarregue-a com a munição normal dela, metendo bala sem dó. Seja atento, mantendo a atenção voltada apenas em não desperdiçar.

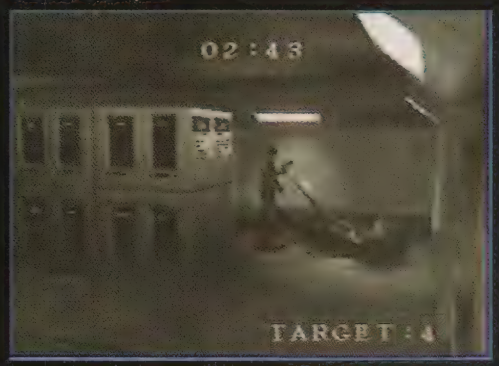
Como a visibilidade vai ser um pouco ruim, sempre pare de atirar e vire-se para outra direção, empunhando a arma novamente para saber se há algum bicho vivo. Depois de acabar com os dois, desative a grade laser,...

... e entre pela porta dupla adiante (foto). Mas antes, equipe a Shotgun e recarregue-a com veneno (último tipo de munição).

6º & 7º ALVO



Do outro lado da porta, você terá dois dinossauros andando pelo lugar. Ao encontrar um deles, chegue o mais perto possível e atire o veneno nele. Depois que este cair,...



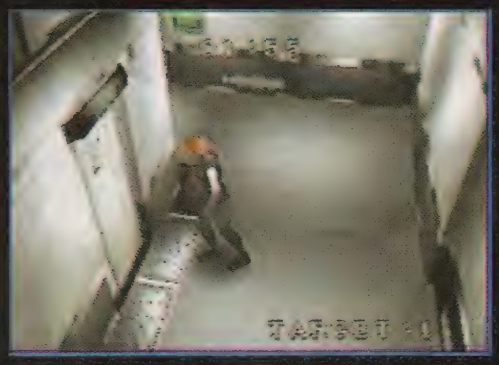
... procure o outro rapidamente e acabe com ele. Estando com a Shotgun, equipe-a com sua munição normal (primeiro tipo de munição) e chegue bem perto do bicho. Um único tiro pode derrubar o bicho, isto é, se estiver bem de perto. Dê dois tiros de Shotgun e equipe a Handgun para finalizar o serviço com o bicho.

8º & 9º ALVO

Quando sair da sala, saia pela porta do outro lado e corra rapidamente pelo corredor, esquivando-se dos outros dois dinossauros (foto).

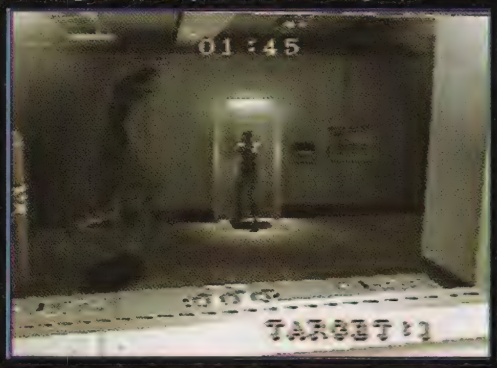
Fazendo isso, fique atento para desativar e passar pela grade laser, ativando-a novamente do outro e isolando os bichos. Use a Handgun com tiro normal para acabar com os dois bichos.

10º ALVO



Eliminando os dois dinos, siga pelo corredor e entre por esta porta (foto). Dentro da sala, diri

ja-se para a porta do outro lado da sala e equipe a Handgun com o segundo tipo de munição.



Dentro da sala de gás, você encontrará seu último alvo. Atire sem piedade no bicho e não economize munição.

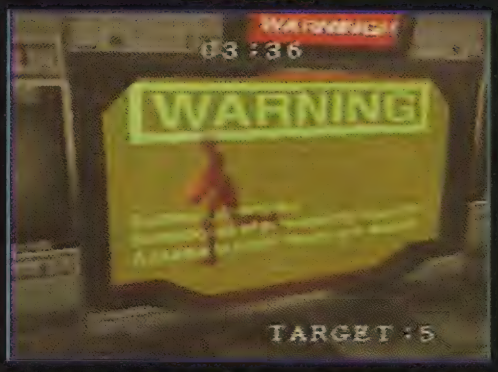
Caso ele ainda agüente (algo que é praticamente impossível, mas não custa nada remediar...), use a Grenade Launcher que vem com um único tiro.

Com os dez alvos eliminados, você agora terá de voltar até a escada e subir por ela (foto), concluindo assim a primeira missão. Seu único problema agora será o tempo.

1º ALVO

Saia correndo pelo corredor e você chegará até uma grade laser com um dinossauro do outro lado. Fique atirando com sua Handgun até que ele morra (nossa, que explicação de primeira linha, hein!).

2º ALVO



Acabando com o primeiro alvo, desative a grade laser e entre pela porta adiante. Ela dará acesso até a sala do raio-X, por onde você terá de seguir direto para a porta adiante, que, por sua vez, dará acesso ao corredor de esterilização.

Saindo do corredor, vire para o lado esquerdo (direita de Regina) para ir até a porta no final; mas antes, equipe a Shotgun com o último tipo de munição (tranqüilizantes).

Do outro lado da porta, ande até avistar o dinossauro cabeceador (aquele de cabeça azulada) e dê dois tiros seguidos de dardos para que ele caia. Troque de arma rapidamente (equipe a Handgun) e comece a atirar sem parar. Quando ele estiver levantando-se, equipe a Shotgun e car-

regue-a com o primeiro tipo de munição.

Chegue bem perto do bicho e dê três tiros de Shotgun (todos de perto, hein!), para que o dano seja maior. Caso ele não morra com estes três últimos tiros, equipe a Handgun e finalize o serviço.

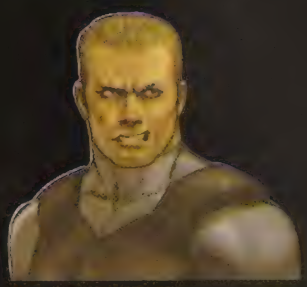
3º & 4º ALVO

Acabando com o bicho, volte até a entrada do corredor de esterilização, ficando de costas para ele e indo para a porta adiante (foto).

Do outro lado, esteja com a Shotgun equipada com o terceiro tipo de munição (tranqüilizantes), corra para o lado esquerdo e siga até a divisa de caminhos, entrando pelo do meio. Mas você pode topar com um dinossauro no caminho e, caso isso aconteça, dê dois tiros de dardos nele, para que fique fora de ação por alguns instantes.

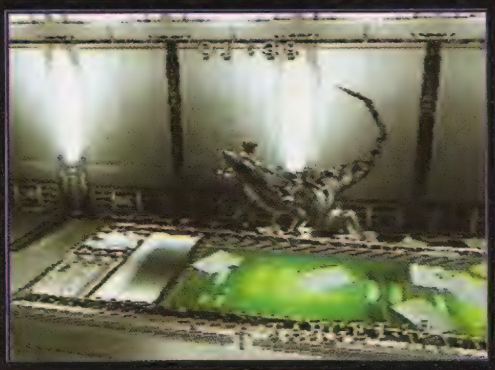
Ficando neste local (foto), você terá uma visão mais ampla do espaço e dos inimigos. O segundo dinossauro, caso tenha posto o outro para dormir, vai atrás de você. Dê dois tiros tranqüilizantes e equipe a Handgun em seguida. Dê uns quatro ou cinco tiros e quando o bicho levantar equipe a Shotgun e recarregue-a com o primeiro tipo de munição.

Desça bala até os bichos não levantarem mais, neste meio tempo você provavelmente vai gastar o segundo tipo de munição (especial) para a Shotgun. Ela é duas vezes mais destrutiva e matará os bichos facilmente, mas tente guardar pelo menos uns três (ou no mínimo dois) tiros.



5º ALVO

Após o extermínio dos bichos, entre pela porta de level de segurança C, ao mesmo, e equipe os dardos tranqüilizantes para derrubar mais um dentro da sala.



Equipe a Handgun e desça bala nele, isto é, se ainda tiver munição para ela. Quando ele estiver levantando-se, equipe a Shotgun novamente e recarregue-a com a munição especial e chegue bem perto do bicho para que os resultados sejam mais satisfatórios.

6º ALVO

Saia da sala e vá para o lado direito da tela (esquerdo de Regina), em direção às duas caixas **E-Boxes** no final do corredor. No caminho, o último dinossauro vai sair e topará quase que de frente com você. Equipe a Grenade

Launcher e encoste no bicho, dando o tiro em seguida. Se a pontaria for perfeita, este tiro será suficiente para acabar com ele, caso contrário, é bom você ter sido econômico ao máximo possível.

Acabando com todos os alvos, volte até o ponto de partida desta missão, ou seja, a escada, e...

... desça por ela rumo a terceira e última missão.

1º & 2º ALVO

Estando com a Handgun equipada, saia correndo e, passando pelos dois grandes dinossauros, entre pelo lado esquerdo (direito de Regina) e desative a grade laser, reativando-a novamente.

Completamente protegido, descarregue tiros de Handgun até que os grandalhões tombem. Acabando com estes dois, siga em linha reta e entre pela porta a seguir, mas antes, equipe a Shotgun carregada com o terceiro ou segundo tipo de munição (dardos tranqüilizantes).

3º ALVO

Do outro lado da porta, vá para o lado esquerdo (direita de Regina) e...

... um grandalhão vai entrar na sala. Dê dois tiros de dardos nele e, quando estiver caindo, dê mais uns oito tiros de Handgun, finalizando com mais um de Shotgun equipada com o primeiro tipo de munição.

4º ALVO

A seguir, entre por esta porta (foto), que vai dar acesso a outro longo corredor com mais um grandalhão. Esteja com a Shotgun equipada e carregada com o outro tipo de munição tranqüilizante.

world GAMES

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )		
R - WG 5 - R$ 3,50	( )		
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:____ CEP:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

Quando encontrar o bicho, dê dois tiros para que ele caia e dê mais uns oito tiros de Handgun, finalizando, novamente, com a Shotgun carregada com o primeiro tipo de munição.

6º ALVO

Ao sair do corredor, você chegará até a área B3, do elevador. Dê a volta e entre pela porta do outro lado (foto), e...

... depois que entrar nesta sala (foto), saia pela porta do outro lado. Mas antes de sair, equipe a Shotgun carregada com o último tipo de munição (veneno).

Ao sair, haverá dois grandalhões rondando o lugar, masvocê terá de matar apenas um deles. Assim que você avistar um deles, atire o dardo envenedado e siga para a porta ao lado da escada de metal.

6º & 7º ALVO

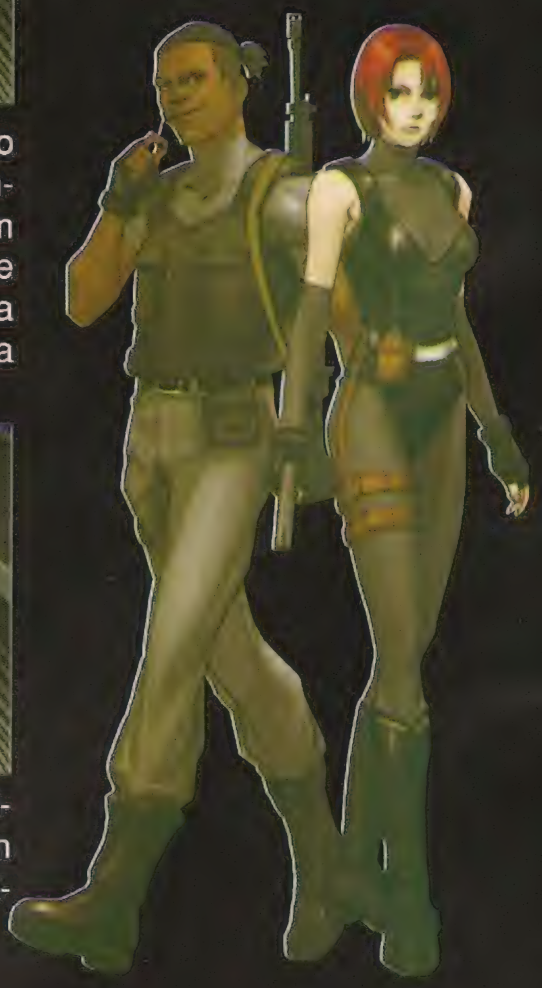
Do outro lado da porta, vire à esquerda (lado direito de Regina) e desative a grade laser, ligando-a novamente do outro.

Fazendo isso, o outro grandalhão que havia ficado lá fora vai entrar e você poderá acabar com eles facilmente. Descarregue toda sua munição neles, deixe a Grenade Launcher para última ocasião.

A Grenade Launcher terá dois tiros, espere os bichos se juntarem e mande bala. Todos os alvos eliminados.

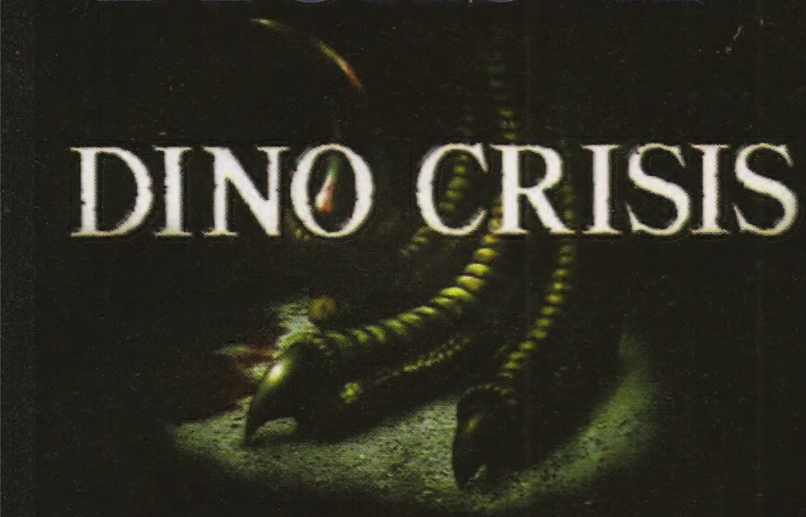
Agora que a parte difícil foi feita, só resta concluir a mais fácil, voltar até a escada e subir por ela para completar a missão.

Concluindo todas as três missões, você verá seu desempenho na somatória do feito em cada missão.



DICAS - DICAS

DICAS-DICAS



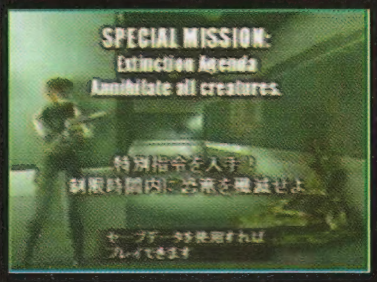
Para habilitar todas as dicas do game, você deve jogar no modo Normal (de preferência). Termine o game em menos de cinco horas de jogo e sem usar muitos saves (no máximo uns cinco, para uma garantia ainda maior...). Evite usar continues, pois algumas dicas não funcionam se você usar algum continue durante a aventura.

Algumas das dicas a seguir se disponibilizaram depois de jogar umas duas ou três vezes. Ao terminar a primeira vez, dê um save final e dê um loading neste para recomeçar a missão podendo escolher começar com algumas coisinhas.

Roupas extras e a Operação Wipe Out.

Quando você finalizar o game pela primeira vez, você terá acesso a duas roupas extras. Caso não tenha usado continues e não ter salvado seu progresso muitas vezes, você poderá ter acesso a terceira roupa.

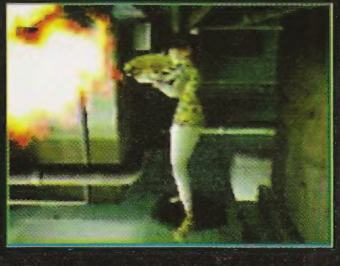
O Wipe Out modo também ficará disponível, e, toda vez que você der um loading, você poderá escolher entre as operações (missões) Dr. Kirk (o jogo normal), ou a operação Wip Out.



Armas Extras

Termine o game uma segunda vez, dando loading em cima do save que você deu quando terminou o game, e você ganhará a Grenade Launcher.

Terminando pela terceira vez, você terá a Grenade Launcher infnita.



Game Shark

Destravar jogo D014957E 1040
..... 8014957E 1000
Energia infinita 800AE1DC 04B0
Item infinito no Slot 1 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6535 0060
Item infinito no Slot 2 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6539 0060
Item infinito no Slot 3(aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B653D 0060
Item infinito no Slot 4 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6541 0060
Item infinito no Slot 5 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6545 0060
Item infinito no SlotSlot 6 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6549 0060
Item infinito no SlotSlot 7 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B654D 0060
Item infinito no SlotSlot 8 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6551 0060
Item infinito no SlotSlot 9 (aperte L1 e L2)

..... D00B71B8 0005
..... 300B6555 0060
Item infinito no SlotSlot 10 (aperte L1 e L2)
..... D00B71B8 0005
..... 300B6559 0060
Salvar a qualquer momento (Select+L1)
..... D00B71B8 0104
..... 800AC6B0 0007
Custome Newgame D00BC8A2 0003
..... 800BC8A2 0503
..... D00B695C 0001
..... 800B695C 000F
Movimento especial rápido (aperte X)
..... D00B71B8 0040
..... 800AE108 0100
Tiro turbinado D0049208 0007
..... 80049208 0001
Munição infinita D0062708 0000
..... 80062708 2821
Todas as armas (Select+L2) D00B71B8 0101
..... 800B6210 07FE
Ter todas as munições para todas as armas
..... B0050002 00000000
..... 800BAEFE 0008

Ao usar um dos códigos a seguir, basta apertar um botão para que o final do game, escolhido, tenha início.

PRIMEIRO FINAL (SELECT+R2)

..... E00B71B8 01010002
..... 800AC6B0 000A
..... 300AC6C3 0000
OU D00B71B8 0101
..... 800AC6B0 000A
..... D00B71B8 0101
..... 300AC6C3 0000

SEGUNDO FINAL (SELECT+R2)

..... E00B71B8 01020002
..... 800AC6B0 000A
..... 300AC6C3 0001
OU D00B71B8 0102
..... 800AC6B0 000A
..... D00B71B8 0102
..... 300AC6C3 0001

TERCEIRO FINAL (SELECT+L2+R2)

..... E00B71B8 01030002
..... 800AC6B0 000A
..... 300AC6C3 0002
OU D00B71B8 0103
..... 800AC6B0 000A
..... D00B71B8 0103
..... 300AC6C3 0002

Tempo ilimitado no "OPERATION WIPE OUT"
Missão 1 ..... 800B696C 2330
Missão 2 ..... 800B6970 1C2C
Missão 3 ..... 800B6974 1520
Tempo total de jogo = 00.00
..... 800B612C 0000
..... 800B612E 0000
Continues usados = 0 ..... 300B6132 001E
Número de saves = 0 ..... 300B612B 0000

PERSONAGEM PEQUENO

..... 800AE168 0500
..... 800AE16C 0500
..... 800AE170 0600

PERSONAGEM GRANDE

..... 800AE168 4000
..... 800AE16C 4000
..... 800AE170 4000

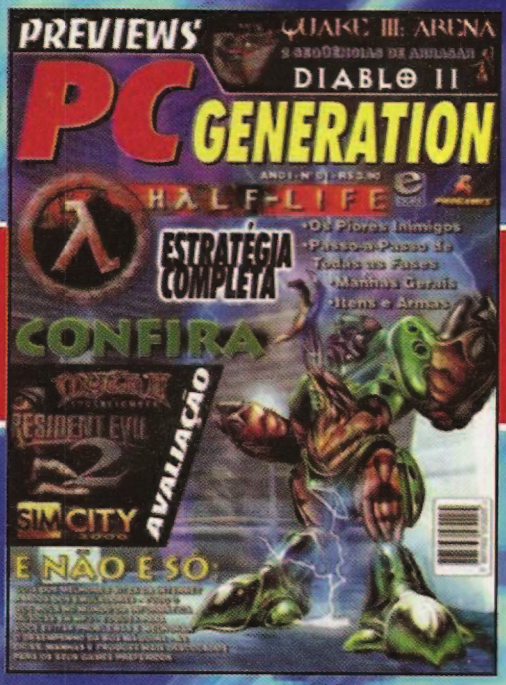
ESCOLHER CORES

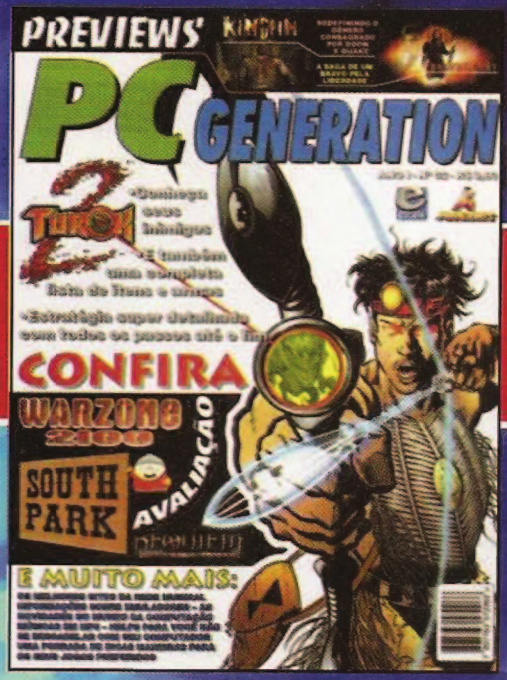
..... 300AE174 00XX
..... 300AE175 00XX
..... 300AE176 00XX

Obs.: No lugar de XX digite duas outras letras (ou números e letras, como 0A...) como valo.

VIRAR DINOSSAURO (Joker Command = L1/L2)
..... D00AA500 0001
..... D30AC9A8 0200
..... 110AC9A8 0010
..... D00AA500 0004
..... D20AC9A8 3000
..... 100AC9A8 0010
..... D00AA500 0001
..... D30AC9AC 0200
..... 110AC9AC 0010
..... D00AA500 0004
..... D20AC9AC 3000
..... 100AC9AC 0010
..... D00AA500 0001
..... D30AC9B0 0200
..... 110AC9B0 0010
..... D00AA500 0004
..... D20AC9B0 3000
..... 100AC9B0 0010

COMPLETE JÁ SUA COLEÇÃO





PC 01

Estratégia: Half Life

Em foco: Resident Evil, Myth II: Soulblighter, SimCity 3000

Cheat Codes: Actua Soccer 3, Ants!, Army Men 2, Brian Lara's Cricket, Grand Theft auto: London , Half Life, Herect 2, Need for Speed 3: Hot Pursuit, Rapanui, S.C.A.R.S, Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider III, Trespasser, Turkey Hunter, Vangers, Wing Commander: Secret Ops

PC 02

Estratégia: Turok 2

Em foco: Warzone 2100, Requiem: Avenging Angel, South Park

Cheat Codes: African Safari, Bleifuss Fun, Croc: Legend of Gobbos, Grand Slam Turkey, Commandos: Beyond The Call Of Duty, Gruntz, Lettrix, Madden NFL '99, Requiem: Avenging Angel, Sports Car GT, Tom Clancy's SSN, Turok 2: Seeds Of Evil, Rival Realms, Shaddow Warrior, Vigilance, Speed Busters

PC 03

Estratégia: Star Wars Episode I: The Phantom Manace

Em foco: Austin Powers: Operation Trivia, Ever Quest, X-Wing Alliance

Cheat Codes: Age Of Empires 2: The Age Of The Kings, Backtrack, Blood 2: The Chosen, Chip's Challenge, Cybermercs, Drakan: Order of The Flame, Jagged Allience 2: Deadly Games, Midtown Madness, Test Drive 5, Warzone 2000, Wolfstein 3D

PC GENERATION

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PC 01 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 02 - Cada R$ 3,90( )

Cód.: PC 03 - Cada R$ 3,90( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO
LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA
SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)
BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311
CEARÁ
FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)
MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683
PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369
PARANÁ
CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785
RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)
RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)
SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
SERGIPE
ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444